OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ

ZAPOZNAJ SIĘ Z TYM OSTRZEŻENIEM PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY LUB PRZED WYDANIEM POZWOLENIA SWOIM DZIECIOM NA JEJ UŻYTKOWANIE.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku i/lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą również wystąpić u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy nie doznały ataków epileptycznych.

Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien on - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej.

Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeśli stwierdzisz u siebie lub u dziecka (dzieci) występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze oczu, powiek i mięśni, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, NATYCHMIAST wyłącz komputer i wezwij niezwłocznie lekarza.

ZALECENIA DOTYCZĄCE KORZYSTANIA Z GIER KOMPUTEROWYCH

- Nie siedź zbyt blisko monitora. Zajmij miejsce możliwie jak najdalej od ekranu, na tyle na ile pozwolą Ci kable.
- Zaleca się, aby ekran monitora był mały.
- Nie graj, gdy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Upewnij się, że pokój, w którym będziesz grał, jest dobrze oświetlony.
- W czasie gry powinieneś robić przerwy (10-15 minut na każdą godzinę zabawy).



PRZEWODNIK

Do Psychos dream of electronic sheep: A robots guide to surviving Rigal

SPIS TREŚCI

WYMAGANIA SYSTEMOWE

Minimalne wymagania systemowe

System: Microsoft® Windows® 95/98/Me

Procesor: Pentium® II 266MHz, AMD K6-2 550MHz

Pamięć: 64 MB RAM

Dysk twardy: 650 MB wolnego miejsca na nieskompresowanym dysku twardym

Napęd CD-ROM: poczwórnej prędkości

Karta graficzna: akcelerator grafiki 3D z 8MB pamięci w 100% kompatybilny z DirecX 8

Karta dźwiękowa: 16-to bitowa w 100% kompatybilna z DirectX 8

Sterowanie: Mysz i sterownik w 100% kompatybilne z Microsoft®

Gra sieciowa: modem 56Kbps w 100% kompatybilny z Windows® 95/98/Me oraz dostępu do internetu.

Zalecane wymagania systemowe

System: Microsoft® Windows® 98/Me

Procesor: Pentium® III 600MHz lub porównywalny AMD

Pamięć: 128 MB RAM

Dysk twardy: 650 MB wolnego miejsca na nieskompresowanym dysku twardym

Napęd CD-ROM: poczwórnej prędkości

Karta graficzna: akcelerator grafiki 3D z 32MB pamięci w 100% kompatybilny z DirecX 8

Karta dźwiękowa: 16-to bitowa w 100% kompatybilna z DirectX 8

Sterowanie: Mysz i sterownik w 100% kompatybilne z Microsoft®

Gra sieciowa: modem ISDN 128Kbps w 100% kompatybilny z Windows® 95/98/Me oraz dostępu do internetu.

Optymalne wymagania systemowe

System: Microsoft® Windows® 98/Me

Procesor: Pentium® III 850MHz lub porównywalny AMD

Pamięć: 128 MB RAM

Dysk twardy: 650 MB wolnego miejsca na nieskompresowanym dysku twardym

Napęd CD-ROM: ośmiokrotnej prędkości

Karta graficzna: nVidia GeForce 2 z 64MB pamięci lub ATI Radeon w 100% kompatybilne z DirecX 8

Karta dźwiękowa: Sound Blaster Live! lub wykorzystujące Aureal Vortex 2 w 100% kompatybilne z DirectX 8

Sterowanie: 3-klawiszowa mysz z kółkiem oraz sterownik w 100% kompatybilny z Microsoft®

Gra sieciowa: modem kablowy DSL w 100% kompatybilny z Windows® 95/98/Me lub inne stałe łącze z internetem.

ROZDZIAŁ 1 – INSTALACJA I URUCHAMIANIE Z: STEEL SOLDIERS

Instalacja i uruchamianie



Za każdym razem, kiedy uruchamiasz Z: Steel Soldiers, wyświetlane jest menu uruchomienia. Dalej w niniejszej instrukcji będziemy nazywać to menu **programem uruchamiającym**.

Włóż płytę CD do napędu CD-ROM. Jeśli aktywna jest funkcja automatycznego uruchamiania, **program uruchamiający** zostanie automatycznie wykonany.

Jeśli funkcja automatycznego uruchamiania nie jest aktywna, kliknij dwukrotnie na ikonie „Mój Komputer" znajdującej się na pulpicie. Teraz kliknij dwukrotnie na ikonie napędu CD-ROM, a później na ikonie SETUP. Pojawi się program uruchamiający.

W programie uruchamiającym możesz wybrać następujące opcje:

Instalacja Z: Steel Soldiers

Będąc w Programie uruchamiającym kliknij na opcji INSTALACJA GRY i postępuj dalej zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie. Po zainstalowaniu gry kliknij na przycisk URUCHOM KONFIGURACJĘ, aby uruchomić program konfigurujący grę.

Instalacja DirectX8

Gra Z: Steel Soldiers wymaga zainstalowania programu Microsoft DirectX w wersji 8.0a lub wyższej. W czasie instalacji Twój system zostanie przeszukany w celu sprawdzenia, czy posiadasz odpowiednie sterowniki. Jeśli nie, komputer spyta, czy chcesz zainstalować DirectX 8.

Możesz także wybrać opcję INSTALACJA DIRECTX8 w programie uruchamiającym.

Zabezpieczenie przed kopiowaniem

Aby grać w Z: Steel Soldiers, musisz umieścić płytę z grą w napędzie CD-ROM, niezależnie od tego, czy grasz sam, czy też dołączasz do gry wieloosobowej.

Konfigurowanie Z: Steel Soldiers



Gra Z: Steel Soldiers zawiera program narzędziowy umożliwiający testowanie i ustawienie optymalnej konfiguracji. Kliknij na przycisku **URUCHOM KONFIGURACJĘ** w programie uruchamiającym Z: Steel Soldiers.

Wybór urządzenia

Jeśli w komputerze posiadasz więcej niż jedną kartę graficzną współpracującą z DirectX8, będziesz mógł wybrać, która z kart ma obsługiwać grę. Kliknij na menu rozwijanym i wybierz kartę, którą chcesz wykorzystywać. Jeśli na liście nie ma karty, która jest zainstalowana w Twoim komputerze, sprawdź czy zainstalowałeś DirectX8, czy karta posiada certyfikat Microsoft i czy została ona poprawnie zainstalowana.

Wybór rozdzielczości

Kliknij na strzałce znajdującej się po prawej stronie od pola wyboru rozdzielczości, aby ujrzeć wszystkie rozdzielczości, które możesz wykorzystywać w czasie grania w Z: Steel Soldiers. Rozdzielczości te zależą od trybów obsługiwanych przez Twoją kartę graficzną oraz przetestowanych dla DirectX8. Im wyższa rozdzielczość, tym ostrzejsza grafika w grze. Jednak zwiększanie rozdzielczości może spowodować na wolniejszych komputerach spowolnienie gry.

Format ekranu

Możesz wybrać wyświetlanie gry w trybie **16-bitowym (65 tys. kolorów)** lub **32-bitowym (16,7 milionów kolorów)**. Grafika 32-bitowa jest bardziej wygładzona i bogatsza niż grafika 16-bitowa, lecz jej wykorzystanie może zmniejszyć wydajność wolniejszych komputerów.

Format tekstur

Wybierz pomiędzy opcjami: **8 bitów (256 kolorów)**, **16 bitów (65 tys. kolorów)** i **32 bity (16,7 miliona kolorów)**, aby zwiększyć głębię koloru i gładkość tekstur. Wyższe formaty tekstur wyglądają lepiej, lecz mogą zmniejszyć wydajność wolniejszych komputerów.

Opcje szczegółów

W celu podniesienia wydajności swojego komputera możesz także wyłączać/wyłączać następujące opcje:

Odbicia:	Odbicia jednostek, obiektów i scenerii w rzekach i jeziorach.
Cienie:	Cienie jednostek i obiektów.
Tekstury detali:	Tekstury szczegółów, takich jak ślady po pociskach i odciski opon wokół budynków.
Efekty dźwiękowe:	Środowisko efektów dźwiękowych, takich jak odgłosy helikopterów, wybuchów.
Mipmapowanie:	Mipmapowanie redukuje dokładność tekstur obiektów, które się oddalają.
Anti-aliasing:	Anti-aliasing wygładza krawędzie wszystkich obiektów i scenerii.
Cząstki:	Wyłącza system cząstek, takich jak dym czy fragmenty eksplodujących obiektów.
Synchronizacja pionowa:	Synchronizuje częstotliwość wyświetlania ramek w grze z częstotliwością odświeżania obrazu na monitorze w celu uniknięcia efektu „rozdarcia", które może pojawić się w krajobrazie.

Po ustawieniu odpowiednich opcji możesz przetestować je klikając na przycisk **PROFIL**. Konfigurator załaduje scenę testową i odtworzy sekwencję próbną poziomu, wyświetlając liczbę odtwarzanych klatek w ciągu sekundy w lewym górnym rogu ekranu. Zaobserwujesz, że wybrane opcje będą miały wpływ na sposób przedstawienia krajobrazu. Po krótkiej chwili, w zależności od szybkości Twojego komputera, powrócisz do ekranu konfiguratora, gdzie w dużym prostokącie pod napisem **Wybór urządzenia** uzyskasz informację dotyczącą średniej częstotliwości wyświetlania klatek osiągniętej przy tych ustawieniach. Im wyższa częstotliwość wyświetlania klatek, tym szybciej gra będzie się toczyć! Spróbuj włączać i wyłączać rozmaite opcje, aby podwyższyć wydajność wolniejszych komputerów.

Kiedy będziesz zadowolony ze swojej konfiguracji, zamknij okno a powrócisz do Programu uruchamiającego. Twoje ustawienia zostaną automatycznie zapisane i będą wczytywane za każdym razem, gdy uruchamiasz grę.

Uruchomienie Z: Steel Soldiers

Jeśli instalacja zakończyła się powodzeniem, przycisk „GRAJ" w programie uruchamiającym będzie aktywny. Kliknij na GRAJ, aby uruchomić grę. Gra powinna uruchomić się automatycznie. Jeśli gra nie uruchomi się, kliknij na **Start>Programy>The Bitmap Brothers>Z: Steel Soldiers**, aby uruchomić grę.

Usuwanie Z: Steel Soldiers

Gdybyś kiedyś chciał usunąć grę (co raczej nigdy się nie zdarzy), kliknij na przycisku USUŃ GRĘ, znajdującym się w programie uruchamiającym i postępuj dalej zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

ROZDZIAŁ 2 – WPROWADZENIE

Wprowadzenie

509 lat konfliktu między imperiami MegaCom Corporation i TransGlobal zmierzało ku końcowi, gdy oddziały obu walczących stron opuszczą terytorium konfliktu na planecie Rigal. Będzie to kulminacja historycznej inicjatywy pokojowej, którą prowadził osobiście komandor Keeler i premier TransGlobalu, komandor Rieman.

Rigal stał się tradycyjnym miejscem, gdzie wysyłane są najgorsze oddziały obu armii. Nie ma tu problemów z utrzymaniem spokoju. A przynajmniej tak się wydaje. Na całej planecie 9 miesięcy temu wprowadzono rozejm i po obu stronach strefy zdemilitaryzowanej pozostały tylko resztki oddziałów. Zakazano wszelkich lotów patrolowych i wszyscy żołnierze oraz personel otrzymali rozkaz nieangażowania się w walki.

Komandor Rieman, wierzący, że udało mu się wynegocjować nową erę pokoju i porozumienia, jest z siebie bardzo dumny. Kapitan Zod, obawiając się, że będzie musiał spędzić wieczność jako pracownik ochrony w supermarkecie, nie odnosi się entuzjastycznie do idei nowej ery pokoju i porozumienia. Po niedawnym procesie sądu wojennego Zod, zaczepny generał sił MegaComu, został zdegradowany do rangi kapitana. Jako dowódca oddziału został następnie wysłany na najdalszy możliwy posterunek, będący miejscem odbywania służby robotów nie mających najmniejszych szans na awans.

Zod kocha jednak swoich ludzi jak rodzinę. Niezależnie od wszystkich braków, które posiadają jako nowoczesne siły zbrojne, zrobiłby wszystko, aby ich ochronić.

Na granicy panuje więc spokój. Nagle radio ożywia się. Brad zgłasza się z sektora 12 mówiąc, że w strefie zakazanej zauważyli niezidentyfikowane oddziały. Zod, który wie, że nie powinien był nawet wysyłać tam patrolu, ignoruje rozkazy dowództwa i decyduje się pozwolić Bradowi i Clarke'owi przekroczyć granicę w celu rozpoznania sytuacji.

Zaskoczony Lassar denerwuje się, lecz Zod jest pewien, że nie uczynią niczego, by zakłócić proces pokojowy. Wzywa jednak Brada przez radio. Cisza. Zod naciska jeszcze raz przycisk radioodbiornika i słyszy odgłosy głośnych eksplozji i strzałów z karabinów maszynowych. Brad ryczy jak byk, odgłosy eksplozji i strzałów zagłuszają wszystko wkoło, lecz z radia Brada słychać głos Zoda.

„Brad? Clarke? Patrol, tu baza, czy mnie słyszycie? Cholera...! „

ROZDZIAŁ 3 – MENU

Konwencje

W niniejszej instrukcji przyjęliśmy następujące konwencje:

Kliknięcie:	Naciśnij lewy przycisk myszy.
Kliknięcie prawym przyciskiem:	Naciśnij prawy przycisk myszy.
Kliknij dwukrotnie:	Szybko naciśnij dwa razy lewy przycisk myszy.
Kliknij i przeciągnij:	Naciśnij lewy przycisk myszy (jeśli nie napisano inaczej) i przesuń mysz w prawo/w lewo.

MENU

Kiedy uruchomisz grę po raz pierwszy, zostaniesz poproszony o wpisanie imienia gracza. W ten sposób zostanie dla Ciebie stworzony profil gracza. Następnym razem, kiedy uruchomisz grę, ujrzysz menu gracza, w którym będziesz mógł stworzyć lub wczytać istniejący profil gracza. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale *„Tworzenie nowego gracza"*. Kiedy stworzysz lub wczytasz profil gracza, ujrzysz główne menu, w którym będziesz mógł ustawić wiele opcji w celu zoptymalizowania gry, uruchomić grę wieloosobową i zapisać/wczytać lub powrócić do poprzednich kampanii.

Po wszystkich menu systemowych w grze Z: Steel Soldiers możesz poruszać się za pomocą myszy. Lewy klawisz myszy służy do wybierania opcji statycznych oraz rozwijania menu. W niniejszej instrukcji „klikanie" oznacza naciskanie lewego przycisku myszy.

Na poszczególnych ekranach znajdziesz zazwyczaj przycisk Cofnij, za pomocą którego będziesz mógł cofnąć wprowadzone zmiany i powrócić do poprzedniego menu. Wybór przycisku OK potwierdza zmiany opcji i przepuszcza Cię do następnego ekranu menu.

NOWY GRACZ



Tworzenie nowego gracza

Kiedy po raz pierwszy uruchomisz grę Z: Steel Soldiers po instalacji, zostaniesz automatycznie poproszony o stworzenie nowego gracza.

Kliknij na okienku tekstowym „Imię gracza", a następnie wpisz imię nowego gracza. Może to być dowolne imię zawierające maksymalnie 10 standardowych liter i cyfr. Kiedy wprowadzisz imię do profilu gracza, kliknij na OK. Zostanie stworzony „Profil gracza", w którym zapisywane będą gry, kampanie i opcje gier.



WYBÓR GRACZA

Następnym razem, kiedy uruchomisz grę, będziesz mógł stworzyć nowego gracza klikając na poleceniu NOWY GRACZ w **głównym menu**, a następnie na STWÓRZ. Zostaniesz wtedy poproszony o wprowadzenie imienia gracza, tak jak opisaliśmy to powyżej.

Wczytywanie istniejącego gracza

Jeśli w grze stworzony jest tylko jeden profil gracza, wczytywany jest on automatycznie za każdym razem, gdy uruchamiasz Z: Steel Soldiers. W takim przypadku przejdziesz więc automatycznie do **głównego menu.**

Jeśli stworzyłeś kilku graczy, najpierw wczytany zostanie „Ekran wyboru gracza". W polu „Dostępni gracze" kliknij na graczu, którego chcesz wczytać, a następnie naciśnij OK. Wszystkie poprzednie ustawienia oraz postęp każdej kampanii danego gracza zostaną wczytane.

Kasowanie istniejącego gracza

Możesz skasować istniejącego gracza klikając na jego imieniu a następnie na KASUJ.
Pamiętaj, że skasowane zostaną także WSZYSTKIE ustawienia, kampanie i zapisane gry tego gracza.

Wyjście

Kliknięcie na tej opcji powoduje wyjście z gry i powrót do pulpitu.

GŁÓWNE MENU



Gra jednoosobowa

Przenosi Cię do **menu wyboru misji**, w którym możesz wczytać inną kampanię obecnie wybranego gracza.

Gra wieloosobowa

Przenosi Cię do **menu gry wieloosobowej**.

Potyczka

Tryb potyczki pozwala Ci wybrać i skonfigurować dowolną mapę wieloosobową, na której możesz grać z maksymalnie 7 innymi graczami.

Aby skonfigurować grę, kliknij na dowolnej opcji, a wyświetli się menu rozwijane, w którym będziesz mógł wybrać pozycję z listy alternatywnych opcji (patrz rozdział „Gra wieloosobowa", gdzie znajdziesz szczegóły dotyczące konfigurowanych opcji). Po ustawieniu gry wybierz OK, aby wczytać potyczkę.

- *Uwaga: Większa liczba graczy może zmniejszać wydajność słabszych komputerów.*

Wczytaj grę

Umożliwia powrót do wcześniej zapisanej gry. Możesz przeglądać wszystkie zapisane wcześniej gry klikając na strzałkach znajdujących się z boku okna. Kliknij na grze, którą chcesz wczytać, a następnie naciśnij przycisk „Wczytaj".

Nowy gracz

Przenosi Cię do **menu wyboru gracza**, gdzie możesz stworzyć nowego gracza lub wczytać istniejącego.

Najlepsze wyniki

Wyświetla listę najlepszych wyników dla wszystkich graczy stworzonych w Twojej wersji gry, dla każdej z 30 misji jednoosobowych.

Opcje

Przenosi Cię do **menu opcji**, gdzie możesz skonfigurować ustawienia dźwięku, grafiki i sterowania.

MENU OPCJI



Sterowanie

Menu sterowania pozwala Ci zmienić czułość myszy i kamery. Aby zmienić ustawienie, kliknij i przeciągnij prostokąt na suwaku w prawo lub w lewo. Przesuwanie w prawo zwiększa czułość urządzenia.

Czułość obrotu:	Zmienia czułość kamery w czasie obrotu o 360 stopni.
Czułość przechyłu:	Zmienia czułość kamery w czasie pochylenia w dół lub w górę o maksymalnie 30 stopni.
Czułość przybliżania:	Zmienia czułość kamery w czasie przybliżania się lub oddalania od pola walki.
Czułość myszy:	Zmienia czułość myszy w czasie przesuwania się po ekranie.



Dźwięk

W menu Dźwięk możesz skonfigurować głośność różnych dźwięków w grze. Aby zmienić ustawienie, kliknij i przeciągnij odpowiedni suwak w prawo lub w lewo. Przesuwanie w prawo zwiększa głośność danego dźwięku.

Dialogi:	Kliknij i przeciągnij suwak, aby zmienić ustawienie głośności dialogów.
Efekty:	Kliknij i przeciągnij suwak, aby zmienić ustawienie głośności efektów dźwiękowych.
Muzyka:	Kliknij i przeciągnij suwak, aby zmienić ustawienie głośności muzyki odtwarzanej w czasie gry i w menu.
Dźwięki otoczenia:	Kliknij i przeciągnij suwak, aby zmienić ustawienie głośności dźwięków związanych z otoczeniem (np. świst wiatru).
Główna regulacja głośności:	Kliknij i przeciągnij suwak, aby zmienić główne ustawienie głośności wszystkich efektów dźwiękowych.

Grafika



Pozwala zmieniać opcje dotyczące grafiki w grze.

Wyższe rozdzielczości, głębia kolorów i szczegóły otoczenia, takie jak odbicia, nadają grze bardziej atrakcyjny wygląd, ale wymagają procesorów o wyższej szybkości. Na niektórych wolniejszych komputerach możesz zwiększyć komfort gry grając przy rozdzielczości 640x480 lub wyłączając niektóre opcje grafiki, takie jak odbicia oraz obniżając dokładność wyświetlania szczegółów.

Wybierz „Zastosuj", aby zastosować zmienione ustawienia, a następnie kliknij na OK, kiedy będziesz już zadowolony ze zmian i zechcesz powrócić do **menu opcji.**

Rozdzielczość:	Kliknij na małej strzałce z boki menu rozwijanego i wybierz inną rozdzielczość. Ujrzysz tylko rozdzielczości obsługiwane przez DirectX 8 i przez Twoją kartę graficzną. Nie możesz zmieniać ustawień rozdzielczości w czasie, gdy jesteś w grze. Możesz to zrobić dopiero w **głównym menu.**
Głębia kolorów:	Jeśli Twoja karta graficzna może pracować przy określonej głębi kolorów, możesz wybrać kolor 16-bitowy lub 32-bitowy.
Głębia tekstur:	Możesz wybrać tekstury 8-, 16– lub 32-bitowe.
Tekstury detali:	Włącza/wyłącza tekstury detali, takich jak np. ślady po pociskach.
Odbicia:	Włącza/wyłącza odbicia.
Cienie:	Włącza/wyłącza cienie wszystkich jednostek i obiektów.
Mipmapowanie:	Mipmapowanie redukuje szczegóły tekstur obiektów przy oddalaniu się od nich.
Synchronizacja pionowa:	Synchronizuje częstotliwość wyświetlania ramek w grze z częstotliwością odświeżania obrazu na monitorze w celu uniknięcia efektu „rozdarcia", które może pojawić się w krajobrazie.
Anti-aliasing:	Anti-aliasing wygładza krawędzie wszystkich obiektów i krajobrazu.
Tekstury szczegółów:	Włącza/wyłącza tekstury szczegółów, takich jak ślady po pociskach czy odciski opon wokół budynków.
Efekty specjalne:	Wyłącza efekty specjalne, takie jak chmury dymu wokół helikopterów.
Cząstki:	Wyłącza system cząstek, takich jak dym i odłamki obiektów, powstających przy eksplozjach.

Poziom szczegółów:	Kliknij i przeciągnij suwak, aby zwiększyć lub zmniejszyć liczbę wyświetlanych szczegółów krajobrazu. Im wyższy poziom szczegółów, tym dokładniejsza grafika. Najwyższy poziom szczegółów znajduje się po prawej stronie.
Poziom korekcji gamma:	Kliknij i przeciągnij suwak, aby zwiększyć lub zmniejszyć poziom korekcji gamma. Najwyższy poziom korekcji znajduje się po prawej stronie.

Dodatkowe opcje graficzne znajdziesz w **menu opcji,** *do którego możesz wejść z menu pojawiającego się* **w czasie gry***:*

Kolor tekstu:	Kliknij i przeciągnij suwak w górę lub w dół, aby zmienić kolor wszystkich elementów menu i tekstów pojawiających się w czasie gry.
Kolor okna:	Kliknij i przeciągnij suwak w górę lub w dół, aby zmienić kolor paska stanu.

MENU WYBORU MISJI

Wybór misji



Wyświetla wszystkie dostępne dla Ciebie opcje. Dostępność opcji zależy od tego, jak daleko jesteś zaawansowany w grze.

Na górze menu znajdują się okna ponumerowane od 1 do 6. Każde okno oznacza typ świata w grze Z: Steel Soldiers. Po kliknięciu na oknie ujrzysz misje, które są aktualnie dostępne w danym świecie. Musisz zakończyć pięć misji w każdym świecie, zanim będziesz mógł wykonywać misje z kolejnego świata. Możesz rozegrać ponownie dowolną aktualną lub wcześniejszą misję. W tym celu wybierz ją i kliknij na OK. Kiedy klikniesz na misji, wyświetlone zostaną jej cele, najlepszy wynik i mała grafika przedstawiająca pole gry.

MENU W GRZE

Pomoc

Wyświetla **menu pomocy w grze**, w którym możesz przeglądać szczegółowe informacje dotyczące wszystkich jednostek i budynków, które dostępne są w grze.

Opcje

Pozwala Ci skonfigurować dźwięk, grafikę i sterowanie grą oraz zmienić kolor paska stanu. Niektóre opcje mogą być zmieniane tylko **w głównym menu.**

Wczytaj misję

Umożliwia powrót do wcześniej zapisanej gry. Możesz przeglądać wszystkie zapisane wcześniej gry klikając na strzałkach znajdujących się z boku okna. Kliknij na grze, którą chcesz wczytać, a następnie naciśnij przycisk „Wczytaj".

Zapisz misję

Aby zapisać aktualną misję, kliknij na pustym miejscu na liście i wpisz nazwę gry do zapisania. Jeśli miejsce na liście jest już zajęte, wybrane go spowoduje nadpisanie zapisanej tam gry. Liczba gier, którą możesz zapisać, zależy od ilości wolnego miejsca na twardym dysku Twojego komputera. Jeśli na liście nie widzisz pozycji „Wolne miejsce", będziesz musiał nadpisać którąś z istniejących już gier.

Możesz także kasować zapisane gry wybierając je z listy i naciskając przycisk „Kasuj".

Sumaryczny status kampanii zapisywany jest automatycznie przy zakończeniu każdej misji. Dzięki temu możesz grać ponownie w dowolną z poprzednio zakończonych misji lub uruchamiać aktualną misję od początku.

Wyjście z misji

Wychodzi z aktualnej gry. Stracisz oczywiście wszystkie zmiany, których dokonałeś w czasie gry (jeśli ich nie zapisałeś). Możesz wybrać, czy chcesz przejść do **głównego menu**, czy do pulpitu.

Restart misji

Jeśli nie układa Ci się gra, możesz nacisnąć przycisk „Restart misji", aby rozpocząć aktualną misję od początku.

Powrót do misji

Powraca do aktualnej misji, wykorzystując wszystkie zmiany, których dokonałeś.

Menu pomocy w grze

Gra Z: Steel Soldiers posiada system pomocy, który umożliwia Ci łatwe i szybkie przeglądanie informacji dotyczących dowolnej jednostki lub struktury, która jest aktualnie dla Ciebie dostępna. Kliknij na pozycji „Pomoc" w **menu w grze**, aby uaktywnić **menu pomocy.**

ROZDZIAŁ 4 – GRA WIELOOSOBOWA

Gry wieloosobowe

Gra Z: Steel Soldiers obsługuje wiele opcji gry wieloosobowej, które możesz zmieniać z poziomu gry. Gra wieloosobowa pozwala na równoczesną grę maksymalnie ośmiu graczy, którzy walczą ze sobą poprzez sieć LAN lub Internet. Wszyscy uczestnicy muszą posiadać komputer podłączony do sieci za pomocą protokołu TCP/IP (Internet) lub IPX (LAN) oraz kopię gry Z: Steel Soldiers zainstalowaną na swoim komputerze.

Po wybraniu pozycji Gra wieloosobowa z **głównego menu** ujrzysz **menu połączenia.**

MENU POŁĄCZENIA



Wybór połączenia

Zanim będziesz mógł grać w grę wieloosobową, musisz wprowadzić imię i wybrać rodzaj połączenia. Klikając na polu znajdującym się obok pozycji „Imię gracza" możesz wprowadzić nowe imię gracza, które inni gracze będą widzieć.

Teraz powinieneś wybrać rodzaj połączenia. Kliknij na jednej z czeterch dostępnych opcji, a następnie na OK, aby przejść do **menu wyboru gry**). Dostępne są cztery rodzaje połączenia:

Sieć lokalna (IPX)

Pozwala Tobie i Twoim przyjaciołom rozgrywać grę poprzez sieć lokalną.

Internet (TCP/IP)

Pozwala Ci grać z innymi osobami poprzez sieć lokalną lub Internet.

Kiedy wybierzesz Internet, zostaniesz przeniesiony (pod warunkiem, że masz aktywne połączenie z Internetem) na witrynę GameSpy Online, usługi sponsorowanej przez firmę GameSpy. com. Tutaj będziesz mógł rozgrywać różne rodzaje gier poprzez Internet. Zawsze nejlepiej jest grać z tymi osobami, których komputery spełniają optymalne wymagania sprzętowe. Szybkość działania gry będzie zależała od szybkości komputerów graczy. Na stronie www.gamespy.com znajdziesz szczegóły dotyczące usługi kontaktowania graczy ze sobą.

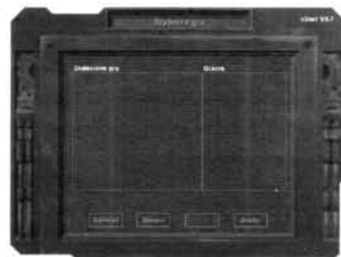
Modem

Gra przez modem polega na bezpośrednim połączeniu dwóch komputerów. Możesz wtedy grać tylko z jednym przeciwnikiem lub nakazać komputerowi symulowanie większej liczby graczy.

Połączenie bezpośrednie (Null Modem)

Połączenie bezpośrednie to połączenie komputerów za pomocą kabla zwanego null modem. Możesz wtedy grać przeciw jednemu przeciwnikowi lub nakazać komputerowi symulowanie większej liczby graczy.

MENU WYBORU GRY



Kiedy wybierzesz typ połączenia, zostaniesz przeniesiony do **menu wyboru gry**. **Menu wyboru gry** wyświetla wszystkie aktualnie aktywne gry, w zależności od rodzaju połączenia.

Przyłączanie się do gry wieloosobowej

Wszystkie serwery gry Z: Steel Soldiers zostaną wyświetlone w niniejszym menu. Jeśli w pierwszej chwili nie pojawią się żadne serwery, kliknij na „Odśwież". Kliknij na grze, w której chcesz uczestniczyć, a następnie kliknij na „Dołącz". Zostaniesz przeniesiony do ekranu ustawień, gdzie ujrzysz warunki gry. Kliknij na OK i poczekaj na pozostałych graczy.

KONFIGURACJA GRY WIELOOSOBOWEJ



Tworzenie gry wieloosobowej

Możesz stworzyć i pełnić funkcję hosta w swojej własnej grze wieloosobowej. W tym celu kliknij na „Stwórz", co spowoduje wyświetlenie **menu ustawień gry**. Po wybraniu funkcji hosta gry wieloosobowej, w **menu ustawień** gry ujrzysz wiele opcji. Możesz kliknąć na dowolnej opcji, aby wyświetlić menu rozwijane, za pomocą którego dostosujesz grę do własnych wymagań.

Gracze:	Kliknij i wybierz z listy rozwijanej „Człowiek" – jeśli graczem ma być człowiek, lub „CPU", jeśli graczem ma być komputer.
Zespół:	Wyświetla kolor zespołu gracza.
Ping:	Wyświetla aktualny czas komunikacji dla wszystkich osób podłączonych do gry. Im niższy czas komunikacji, tym szybsze połączenie.
Kredyty początkowe:	Liczba kredytów, z którymi gracze rozpoczynają grę.
Maksymalna liczba jednostek:	Maksymalna liczba jednostek, które mogą być zbudowane na danym poziomie.
Maksymalna technologia:	Maksymalny poziom technologii dostępny dla zespołu.
Losowe rozpoczęcie:	Powoduje losowy wybór pozycji każdego gracza.
Trudność:	Ustawia poziom trudności graczy-komputerów. Do wyboru opcje: łatwy, średni, trudny. Przy wyborze „łatwy" na poziomie od czasu do czasu ukazują się dodatkowe bonusy.
Nazwa gry:	Nazwa serwera dla gry, którą tworzysz.
Liczba graczy:	Jeśli klikniesz na liczbie znajdującej się obok pozycji Liczba graczy, ustawisz liczbę graczy na mapie. Klikając na różnych poziomach, zmieniasz liczbę osób grających na danej mapie.
Poziom:	Kiedy klikniesz na jakimś poziomie na liście, z boku pojawi się mała grafika z widokiem poziomu. Ujrzysz także szczegóły dotyczące typu terenu i wielkości mapy.
Typ:	Kliknij i wybierz w rozwijanym menu typ gry. Dostępnych jest pięć typów gier:

Annihilation – Wygrywa ten, kto pierwszy zniszczy wszystkich przeciwników.

Command Centre – Wygrywa ten, kto pierwszy zniszczy centrum dowodzenia innych graczy.

Units – Wszystkie jednostki przeciwnika muszą zostać zniszczone, niezależnie od liczby pozostałych budynków.

Time Limit – Wygrywa ten, kto w wyznaczonym czasie zniszczy więcej jednostek przeciwnika.

Assassination – Każdy gracz posiada bohatera, którego strata oznacza jego przegraną.

Możesz także rozmawiać z innymi graczami. W tym celu kliknij na „Chat", a następnie wpisz co chcesz powiedzieć. Naciśnij ENTER, a Twoja wiadomość zostanie wyświetlona na ekranie wszystkich innych osób, znajdujących się aktualnie w grze.

Kiedy będziesz zadowolony z konfiguracji, kliknij na OK i poczekaj na pozostałych graczy, którzy chcą podłączyć się do Twojego serwera. Będziesz mógł nadal zmieniać opcje, do momentu gdy wszyscy gracze połączą się i rozpoczniesz grę.

ROZDZIAŁ 5 – PODSTAWY GRY

Z: Steel Soldiers: Podstawy

Z: Steel Soldiers to bardzo szybka, strategiczna gra wymagająca od gracza odpowiednich umiejętności i sprytu. Główny cel gry jest prosty: zniszczyć wroga za pomocą wszystkich dostępnych środków! Ale to nie wszystko. Każdy poziom zawiera różne zadania, które należy wypełnić, aby zakończyć misję. Jeśli o nich zapomnisz, nie będziesz mógł wygrać!

Podstawy: Pole bitwy

W niniejszej instrukcji pole gry na danym poziomie nazywamy polem bitwy. Pole bitwy to miejsce, gdzie widzisz i kontrolujesz wszystkie swoje jednostki i obiekty.

Poruszanie się po polu bitwy

Istnieje kilka sposobów poruszania się po polu bitwy; możesz np. przesunąć kursor w kierunku, w którym chcesz, by przesunęła się kamera. Bardziej czułą i szybszą metodą jest przytrzymanie prawego przycisku myszy i przesunięcie kursora w kierunku, w którym ma przemieścić się kamera. Możesz także kliknąć na dowolnym miejscu na minimapie, aby przeskoczyć w dane miejsce. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale „Paski stanu>Minimapa". Kompas, który widzisz na ekranie, pokazuje kierunek, do którego aktualnie stoisz przodem.

Oprócz przemieszczania się po polu bitwy możesz także obracać się, pochylać i przybliżać lub oddalać:

Obrót: Aby obrócić kamerę, naciśnij jednocześnie prawy i lewy przycisk myszy i przesuń mysz w lewo lub w prawo. Możesz także nacisnąć prawy klawisz <CTRL> i jednocześnie lewy lub prawy klawisz kursora. Możesz także obrócić kamerę w kierunku północnym, południowym, wschodnim lub zachodnim, naciskając odpowiednio klawisze F9 do F12. Naciśnięcie klawisza <CTRL> i jednocześnie F12 spowoduje przesunięcie kamery do widoku planu gry (bezpośrednio ponad polem bitwy).

Pochylenie: Naciskając jednocześnie prawy i lewy przycisk myszy, przesuń mysz do przodu – aby obniżyć – lub do tyłu – aby podwyższyć kąt widzenia. Możesz także nacisnąć prawy klawisz <CTRL> i jednocześnie górny lub dolny klawisz kursora.

Przybliżanie/oddalanie: Jeśli posiadasz mysz z rolką, przesuń rolkę do przodu, aby przybliżyć się, lub do tyłu – aby oddalić się od pola bitwy. Jeśli posiadasz mysz z trzema przyciskami, naciśnij środkowy przycisk myszy i przesuń jednocześnie mysz do przodu lub do tyłu. Możesz także nacisnąć przycisk Page Up/Page Down.

Pauzowanie i przewijanie

Jeśli naciśniesz klawisz <P>, gra Z: Steel Soldiers przejdzie w tryb pauzy, dzięki któremu będziesz mógł oglądać pole bitwy w czasie, gdy wszelkie działania zostaną wstrzymane! Naciśnij ponownie klawisz <P>, aby powrócić do gry.

Podstawy: Rozgrywka

Każdy poziom w grze lub, innymi słowy, każde pole bitwy podzielone jest na terytoria. Każde terytorium zawiera pewną ilość zasobów, które są automatycznie konwertowane na kredyty posiadacza terytorium. Kredyty są następnie wykorzystywane do tworzenia dodatkowych struktur i jednostek, potrzebnych do prowadzenia walki. Dlatego też najważniejsze w grze jest posiadanie odpowiedniej liczby terytoriów i utrzymywanie napływu kredytów!

Terytoria

Każde pole walki podzielone jest na oddzielne obszary, które nazywamy terytoriami. Wewnątrz każdego terytorium znajduje się „flaga", którą jednostka piechoty powinna przechwycić, aby przejąć kontrolę nad terytorium. Tylko jednostki piechoty-robotów mogą przechwytywać flagi, a co za tym idzie – całe terytoria.

Kiedy terytorium zostanie przechwycone, jego granice zmienią kolor na taki, który jest symbolem strony kontrolującej dane terytorium. Kiedy przechwycisz terytorium, zaczniesz automatycznie pobierać z niego kredyty.

Kredyty

System zasobów/kredytów został opracowany po to, aby gracz mógł skoncentrować się na najważniejszej części wojny, czyli działaniach wojennych. Dzięki niemu gracz nie musi się martwić o wydobywanie złóż czy zbieranie określonych zasobów. Wszystkie zasoby mierzone są za pomocą kredytów.

Każde terytorium posiada „flagę" z narysowaną cyfrą od 1 do 5. Cyfra ta jest mnożnikiem, o który z każdą minutą posiadania danego terytorium wzrośnie ilość kredytów wpływających do Twego skarbca. Im więcej terytoriów przechwycisz i im wyższe cyfry znajdować się będą na ich flagach, tym więcej kredytów czerpać będziesz z każdą minutą. Na przykład cyfra „2" podwoi z każdą minutą ilość uzyskiwanych kredytów z terytorium, podczas gdy np. „3" potroi tę ilość.

Istnieje maksymalna suma kredytów, które możesz otrzymywać. Na sumę tę ma wpływ obecność określonych budynków. Centrum dowodzenia może przechowywać 10.000 kredytów, podczas gdy każdy magazyn i rafineria, które zbudujesz, podnoszą tę sumę odpowiednio o 1.000 i 5.000 kredytów.

- **Uwaga:** Aby zbudować lub zreperować jakąkolwiek jednostkę lub strukturę będziesz potrzebować kredytów. Jeśli będziesz więcej wydawał niż zarabiał, produkcja zacznie stopniowo zwalniać, aż wreszcie zatrzyma się. Budowa rafinerii i przechwytywanie większej liczby terytoriów zwiększy napływ kredytów. Także wstrzymywanie i odwoływanie zamówień produkcyjnych zwiększy napływ kredytów.

Robot-konstruktor może zreperować uszkodzoną jednostkę lub strukturę tylko wtedy, gdy posiadasz odpowiednią ilość kredytów. Robot-konstruktor nie będzie automatycznie próbował reperować jednostki lub struktury w momencie, gdy zabraknie kredytów, ponieważ w takim przypadku produkcja będzie miała wyższy priorytet. Centrum dowodzenia jest jedynym wyjątkiem, ponieważ posiada ono wyższy priorytet niż jakakolwiek budowa lub naprawa. Roboty-kontruktorzy będą starały się automatycznie naprawić centrum dowodzenia, niezależnie od tego, jaką ilość kredytów będziesz aktualnie posiadać. W tym celu roboty będą pobierać maksymalną ilość kredytów, wykorzystując je na naprawę. W czasie gdy przebiega naprawa centrum dowodzenia, wszystkie inne zamówienia produkcyjne lub naprawcze zostają wstrzymane!

Podstawy: Kierowanie jednostkami

Zaznaczanie i odznaczanie jednostek

Kliknij na jednostce, aby ją zaznaczyć. Pojawi się mały prostokąt i wskaźnik uszkodzenia, potwierdzające wybór. Zauważysz, że wybrana jednostka jest także wyświetlana w panelu „Informacje o jednostce". Więcej informacji na temat panela informacji o jednostce znajdziesz w rozdziale Pasek stanu. Naciśnij prawy klawisz myszy poza jednostką lub naciśnij <SPACJĘ>, aby odznaczyć jednostkę.

Poruszanie się i atakowanie



Wybierz jednostkę i przesuń kursor w wybrane miejsce na polu walki. (Pole walki to plan gry widoczny na ekranie. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w rozdziale „Ekran gry").

Kursor zmieniać się będzie w zależności od sytuacji i wybranej jednostki. Jeśli jednostka może przesunąć się w dane miejsce, ujrzysz zielony kursor ruchu, a kiedy klikniesz, jednostka rozpocznie przesuwanie się w danym kierunku.



Jeśli Twoja jednostka nie może przesunąć się w dane miejsce, kursor zmieni się w czerwony krzyżyk.



Jeśli kursor znajdzie się nad potencjalnym celem, zmieni się w czerwony lub żółty kursor ataku, w zależności od pola widzenia jednostki i zasięgu broni. *Patrz rozdział „Podstawy: Ważne rzeczy, które powinieneś wiedzieć o swoich jednostkach > Pole widzenia i zasięg broni".*

Jeśli teraz klikniesz, jednostka rozpocznie atak na cel, jeśli oczywiście zdoła do niego dotrzeć i cel znajdzie się w zasięgu.

Choć cel może znajdować się w polu widzenia jednostki lub w zasięgu broni, między nią a celem może znajdować się teren, który najpierw należy pokonać (np. rzeka). Kursor ruchu wskazuje jedynie, że jednostka może stanąć w danym miejscu. Jeśli jednostka nie chce wykonać komendy ruchu, upewnij się, że dotarcie w dane miejsce jest możliwe i że np. mosty nie zostały zniszczone.

Przechwytywanie flag

W celu zajęcia terytorium Twoje jednotki piechoty muszą przechwycić flagę danego terytorium. Tylko jednostki „piechoty-robotów" mogą przechwytywać flagi. Wybierz jednostkę, a następnie przesuń kursor nad daną flagę, aż pojawi się kursor w kształcie dłoni.



Kliknij ponownie, aby potwierdzić rozkaz, a Twoja jednostka spróbuje przechwycić flagę. Jeśli flaga znajduje się niedaleko, Twoje jednostki spróbują się na nią rzucić!

Zaznaczanie wielu jednostek

Aby zaznaczyć wiele jednostek, kliknij i przytrzymaj przycisk myszy. Kiedy będziesz przesuwać kursor, pojawi się czerwony prostokąt. Wszystkie jednostki znajdujące się wewnątrz prostokąta zostaną zaznaczone w momencie, gdy puścisz lewy przycisk myszy. Możesz wydać grupie rozkaz w ten sam sposób, co pojedynczej jednostce.

Jeśli chcesz dodawać lub odejmować pojedyncze jednostki do/z grupy możesz to zrobić trzymając klawisz <SHIFT> i klikając na poszczególnych jednostkach.

Podstawy: Kontekstowe MENU ROZKAZÓW i MENU BUDOWY

Jeśli chcesz, aby Twoje jednostki zaczęły działać, musisz wydać im rozkaz! Za pomocą myszy przesuń kursor na dowolne miejsce na polu bitwy i w zależności od tego w którym miejscu klikniesz, wydasz jednostce rozkaz ataku, budowania struktur, naprawiania lub wykonywania wielu innych czynności. Zanim zaczniesz przesuwać jednostki, powinieneś nauczyć się podstaw.

Ogólnie rzecz biorąc, klikanie potwierdza rozkazy oraz wybiera jednostki i struktury. Prawy przycisk myszy odwołuje rozkazy, odznacza/zaznacza ponownie jednostki oraz wyświetla kontekstowe menu dla określonej jednostki lub struktury, nad którą znajduje się kursor.

MENU ROZKAZÓW i MENU BUDOWANIA

Gra Z: Steel Soldiers wykorzystuje system kontekstowego menu, który pozwala graczowi w każdym momencie wydawać rozkazy danej jednostce. Menu kontekstowe działają inaczej niż konwencjonalne menu znajdujące się zazwyczaj obok obszaru gry. Menu kontekstowe wyświetlają tylko rozkazy specyficzne dla danej jednostki lub struktury. Dlatego też nie zajmują niepotrzebnie miejsca na polu gry. Dzięki nim możesz natychmiast wydawać rozkazy i skoncentrować się na najważniejszej rzeczy: walce!

Kiedy zaznaczysz jednostkę lub strukturę, kliknij prawym przyciskiem myszy, aby wyświetlić **PASEK MENU** specyficznego dla danej jednostki lub struktury. Możesz także kliknąć prawym przyciskiem myszy na jednostce lub strukturze, a wyświetli się pasek menu. W ten sposób nie będziesz musiał najpierw zaznaczać jednostki.

Po lewej i prawej stronie **PASKA MENU** znajdują się dwa poziome menu, nazywane w niniejszej instrukcji **MENU ROZKAZÓW** i **MENU BUDOWANIA**. Kliknij prawym przyciskiem w środku paska menu lub w dowolnym miejscu poza paskiem menu, aby zamknąć menu.

MENU ROZKAZÓW

Po lewej stronie **PASKA MENU** znajdują się wszystkie komendy, które możesz wydać danej jednostce lub strukturze. Tę część paska nazywamy **MENU ROZKAZÓW**. Kliknięcie na wyświetlonej ikonie spowoduje wybranie danego rozkazu, podczas gdy kliknięcie prawym przyciskiem myszy spowoduje odwołanie rozkazu.



MENU ROZKAZÓW wyświetla komendy specyficzne dla danej jednostki lub struktury; znajdziesz tu zatrzymanie produkcji w fabryce, wyznaczanie punktów docelowych, sprzedaż struktur, ładowanie/rozładowywanie, lądowanie helikoptera, trzymanie warty itp.

MENU BUDOWY

Po prawej stronie paska menu znajdują się wszystkie opcje produkcji, struktur i broni dostępne dla danej jednostki lub struktury. Tę część paska nazywamy **MENU BUDOWY**. Kliknięcie na wyświetlonej ikonie spowoduje wybranie danego rozkazu, podczas gdy kliknięcie prawym przyciskiem myszy spowoduje odwołanie rozkazu. Klikanie kilka razy pod rząd spowoduje ustawianie rozkazów w kolejce. *Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale „Budowanie".* Przesunięcie kursora ponad daną ikonę spowoduje wyświetlenie informacji takiej jak koszt jednostki i czas budowy.

Chociaż główną funkcją **MENU BUDOWY** jest wyświetlanie opcji dotyczących produkcji, takich jak wybór struktur lub jednostek, które mają być zbudowane, **MENU BUDOWY** może być także wykorzystywane do wydawanie komend specyficznych dla danej jednostki; znajdziesz tu podkładanie ładunków wybuchowych, podkładanie min, wyświetlanie wolnych miejsc na lotniskowcu, podkładanie wirusów itp.

Podstawy: Pole widzenia i zasięg broni

Pole widzenia

Każda jednostka i struktura w grze Z: Steel Soldiers posiada pole widzenia. NIEBIESKI pierścień wyświetlany wokół zaznaczonej jednostki wskazuje maksymalny zakres widoczności. Jednostka może zaatakować tylko taką jednostkę nieprzyjaciela, która znajduje się w jej polu widzenia. Jeśli naprowadzisz kursor na jednostkę nieprzyjaciela znajdującą się w polu widzenia, pojawi się czerwony kursor ataku. Jeśli nieprzyjaciel znajdzie się w polu widzenia, lecz Twoja jednostka nie będzie go mogła dostrzec (np. z powodu ukształtowania terenu), kursor zmieni kolor na żółty wskazując, że jednostka musi zmienić położenie, zanim będzie mogła zacząć atak. Zanim jednostka będzie mogła zacząć atak, musi zobaczyć wroga. Wzgórza i inne rodzaje ukształtowania terenu mogą zasłaniać widok. Dobrze jest wysyłać jednostki rozpoznania, takie jak szpiega, wraz z jednostkami cięższymi, ponieważ mają one większe pole widzenia. W ten sposób cięższe jednostki będą mogły atakować z większej odległości do celów, które znalazły się w polu widzenia jednostek rozpoznania!

Zasięg broni

Poza polem widzenia, każda jednostka i struktura ofensywna posiada zasięg broni, który przedstawiany jest za pomocą kolorowych pierścieni wokół zaznaczonej jednostki lub struktury. Kolor CZERWONY oznacza maksymalny zasięg broni (największą odległość, na jaką jednostka lub struktura może strzelać), podczas gdy kolor ZIELONY wskazuje zasięg minimalny (jeśli występuje). Niektóre jednostki nie posiadają zasięgu minimalnego, ponieważ przenoszą broń krótkiego zasięgu. Inne, takie jak twardziel, mają dość duży minimalny zasięg broni, co spowodowane jest tym, że broń, którą posiada, jest bronią wysokoenergetyczną. Dlatego też może się zdarzyć, że zanim twardziel zacznie strzelać, będzie się musiał oddalić od celu!

Podstawy: Mgła wojny

Mgła wojny

Wszystko, co znajduje się poza polem widzenia jednostek, jest niewidoczne dla gracza. Efekt ten nazywamy mgłą wojny. Jeśli wykryjesz strukturę nieprzyjaciela, a następnie przesuniesz swoją jednostkę i struktura ta zniknie z pola widzenia, nadal będzie ona występować na radarze w tej pozycji. Będziesz ją także widział jako „wyszarzoną" strukturę na polu bitwy. Jest to wskaźnik ostatnio wykrytej pozycji struktury, co nie oznacza, że nadal się ona tam znajduje!

Podstawy: Wskaźnik uszkodzenia jednostki

Wskaźnik uszkodzenia

Każda jednostka i struktura posiada wskaźnik uszkodzenia. Jest od odzwierciedleniem stanu, w jakim znajduje się dana jednostka lub struktura. Kolor zależy od koloru Twojego zespołu. W miarę przybywania uszkodzeń wskaźnik uszkodzenia zaznaczonej jednostki zmniejsza się i w końcu znika, kiedy jednostka jest całkowicie zniszczona.

ROZDZIAŁ 6 – BUDOWA

Budowa: Struktury

W Twoich rękach jest szeroka gama struktur militarnych i dodatkowych. Każda struktura ma swój określony charakter i przeznaczenie, które możesz wykorzystywać zgodnie ze swoim uznaniem.

Struktury mogą być zdobywane na kilka różnych sposobów; mogą stanowić zasoby, z którymi zaczynasz grę, mogą być przechwytywane w czasie, gdy jeden z Twoich robotów zdobywa terytorium niczyje, lub mogą być budowane przez Twoje **roboty-konstruktorów.**

Budowanie struktury

Aby zbudować strukturę, wybierz jednego ze swoich robotów-konstruktorów, a następnie naciśnij prawy przycisk myszy, aby uaktywnić **PASEK MENU**. Po prawej stronie, w **MENU BUDOWY** pojawią się ikony symbolizujące wszystkie dostępne struktury, które robot-konstruktor może zbudować, w zależności od Twojego poziomu technicznego. *Więcej informacji znajdziesz w rozdziale dotyczącym poziomów technicznych i unowocześnień.* Ilość kredytów, które musisz wydać na daną strukturę, wyświetlana jest w formie informacji po najechaniu kursorem na odpowiednią ikonę.

Wybierz właściwą ikonę struktury, a kursor zamieni się w figurę oznaczającą wielkość płaskiej powierzchni, jaką zajmuje dana struktura. Jeśli cała figura jest zielona, możesz zbudować strukturę w danym miejscu. Jeśli jednak jakakolwiek część figury jest czerwona, nie uda Ci się zbudować w tym miejscu tej struktury. Zauważ, że przy wpasowywaniu struktur w wąskie powierzchnie pomóc Ci może obracanie struktur przy użyciu klawiszy <, > oraz <. >, obracających obiekty odpowiednio zgodnie z ruchem wskazówek zegara i przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Kiedy ustawisz już strukturę w odpowiednim położeniu, kliknij lewym przyciskiem myszy, a robot-konstruktor rozpocznie budowę struktury w wybranym miejscu.

Kolejka rozkazów budowania

Możesz budować wiele struktur naciskając klawisz SHIFT i powtarzając powyższą operację. Kiedy robot-konstruktor zakończy zadanie, przejdzie automatycznie do następnego.

Możesz wykorzystać inne roboty-kostruktorów do skrócenia czasu budowy struktury. W tym celu wybierz roboty, a następnie wybierz strukturę, której budowę chcesz przyspieszyć. Kiedy budowa zostanie zakończona, pierwszy robot-konstruktor przejdzie do budowy kolejnej struktury, która czeka w kolejce. Pozostałe roboty-konstruktorzy będą oczekiwać kolejnych rozkazów.

Sprzedawanie struktur

Wszystkie struktury oprócz centrum dowodzenia mogą być sprzedawane w celu zwiększenia wpływu kredytów. Kliknij prawym przyciskiem myszy na strukturze, którą chcesz sprzedać, i wybierz ikonę sprzedaży z **MENU ROZKAZÓW**. Ilość kredytów, które otrzymasz w zamian za strukturę, wyświetlana jest po najechaniu na ikonę sprzedaży. W przypadku bunkra, aby go sprzedać, musisz mieć w środku przynajmniej jedną jednostkę. Wszelkie jednostki znajdujące się w środku wyjdą z niego automatycznie w momencie sprzedaży.

Wyznaczanie punktu docelowego



W przypadku wszystkich fabryk możesz wybrać miejsce, do którego wysyłane będą wszystkie jednostki wyprodukowane w danej fabryce. Kliknij prawym przyciskiem myszy na fabryce, a następnie wybierz ikonę punktu docelowego w **MENU ROZKAZÓW**. Kursor zmieni się w kursor punktu docelowego. Przesuń teraz kursor w miejsce, które ma być punktem docelowym i kliknij. Punkt docelowy struktury może być zmieniony w dowolnym momencie misji poprzez wyznaczenie nowego punktu docelowego, zgodnie z powyższą procedurą. Tylko jednostki wyprodukowane po wyznaczeniu punktu docelowego będą do niego podążać.

Budowanie: Jednostki

Jedną z najbardziej istotnych umiejętności w grze Z: Steel Soldiers jest stworzenie odpowiedniej ilości właściwych jednostek. Wszystkie jednostki oprócz robotów-konstruktorów tworzone są w fabrykach. Tylko roboty-konstruktorzy budowane są w centrum dowodzenia. Kliknij prawym przyciskiem myszy na fabryce, aby uaktywnić menu kontekstowe.

Tworzenie jednostki

Aby stworzyć jednostkę, kliknij prawym przyciskiem myszy na fabryce, aby uaktywnić **MENU BUDOWY**. Ukażą się ikony przedstawiające różne jednostki, które dana fabryka może produkować, w zależności od aktualnego poziomu technicznego *(więcej informacji znajdziesz w rozdziale „Poziom techniczny i unowocześnienia")*. Ilość kredytów, które będziesz musiał wydać na daną jednostkę, wyświetlana jest w formie informacji po najechaniu kursorem na ikonę jednostki. Kliknij na dowolnej dostępnej ikonie jednostki, a w dolnym rogu ikony pojawi się cyfra „1". Jeśli będziesz kontynuować klikanie na tej samej ikonie, będziesz mógł powtarzać zamówienia danej jednostki. Klikanie prawym przyciskiem myszy spowoduje zmniejszenie liczby zamówień lub całkowite odwołanie zamówienia. Jednostki budowane są w wybranej kolejności.

Powtarzanie budowy

Kliknij prawym przyciskiem myszy na fabryce i kliknij na ikonie powtarzania budowy, znajdującej się w **MENU ROZKAZÓW**. Kiedy funkcja ta jest włączona, fabryka buduje wszystkie jednostki, które znajdują się w aktualnej kolejce zamówień, rozpoczynając sekwencję ponownie po zakończeniu cyklu. Możesz odwołać wszystkie rozkazy dotyczące produkcji w fabryce klikając na ikonie „Odwołaj wszystkie" w **MENU ROZKAZÓW.**

Naprawa jednostek i struktur

Jeśli jednostka lub struktura są uszkodzone, możesz zlecić robotowi-konstruktorowi jej naprawę. Roboty-konstruktorzy będą automatycznie naprawiać uszkodzone jednostki lub struktury, które znajdują się w ich bezpośrednim pobliżu. Roboty-konstruktorzy nie mogą jednak naprawiać same siebie.

Każda jednostka i struktura wymaga kredytów do naprawy. Robot-konstruktor może jedynie naprawiać uszkodzoną jednostkę lub strukturę, jeśli posiadasz odpowiednią ilość kredytów. Robot-konstruktor nie będzie automatycznie próbował reperować jednostki lub struktury w momencie, gdy zabraknie kredytów, ponieważ w takim przypadku produkcja będzie miała wyższy priorytet. Centrum dowodzenia jest jedynym wyjątkiem, ponieważ posiada ono wyższy priorytet niż jakakolwiek budowa lub naprawa. Roboty-kontruktorzy będą starały się automatycznie naprawić centrum dowodzenia, niezależnie od tego jaką ilość kredytów będziesz aktualnie posiadać. W tym celu roboty będą pobierać maksymalną ilość kredytów, wykorzystując je na naprawę. W czasie gdy przebiega naprawa centrum dowodzenia wszystkie inne zamówienia produkcyjne lub naprawcze zostają wstrzymane!



Aby naprawić jednostkę lub strukturę, wybierz jednego (lub kilka) robota-konstruktora (wykorzystanie kilku robotów-konstruktorów przyspiesza naprawę) i przesuń kursor nad uszkodzoną strukturę, jednostkę lub most. Kursor zmieni się w obracający się klucz, wskazując, że obiekt może być naprawiony.

Kliknij na jednostce lub strukturze, a robot-konstruktor przesunie się w okolice obiektu i rozpocznie naprawę. Możesz zlecić naprawę wielu jednostek lub struktur przytrzymując klawisz SHIFT w czasie wyznaczania obiektu do naprawy, a następnie powtarzając tę procedurę dla kolejnego obiektu. Kiedy robot-konstruktor zakończy pierwszą naprawę, przejdzie do reperacji kolejnej wybranej jednostki, struktury lub mostu.

Także jednostki powietrzne mogą być naprawiane, ale wcześniej muszą wylądować *(szczegóły dotyczące lądowania samolotu znajdziesz w rozdziale „Gra zaawansowana")*.

Jednostki naziemne mogą atakować w czasie, gdy są naprawiane, jednak dopóki nie zostaną całkowicie naprawione lub polecenie naprawy nie zostanie odwołane, nie będą poruszać się w celu podejścia do nieprzyjaciela.

Gaszenie pożaru

Zgodnie z tą samą procedurą naprawy robot-konstruktor może gasić pożar i naprawiać zniszczone jednostki i struktury.

Misje techniczne i unowocześnienia

W czasie gry dostępnych jest 7 poziomów technicznych. Unowocześnianie dokonuje się automatycznie, w czasie postępu gry. Kiedy osiągniesz pewien poziom technologii, pojawią się nowe opcje budowania. Informacje dotyczące nowych jednostek i struktur znajdziesz w menu pomocy w grze.

ROZDZIAŁ 7 – PASKI STANU

Paski stanu

Gra Z: Steel Soldiers wykorzystuje charakterystyczny interfejs, który nazywany jest ogólnie paskami stanu. Paski te pozwalają graczowi w prosty sposób kontrolować jednostki, nie zmniejszając przy tym widoku na pole bitwy. Wszystkie komendy znajdują się na ekranie, dzięki czemu więcej czasu możesz spędzać na walce, a mniej na uczeniu się sterowania.

Dostosowywanie pasków stanu

Każdy z pasków może być przesunięty. W tym celu należy kliknąć lewym przyciskiem myszy na polu znajdującym się u góry każdego paska i przesunąć pasek po ekranie.

Możesz zminimalizować niechciane paski klikając na ikonie minimalizowania znajdującej się w prawym górnym rogu każdego paska.

Kliknij na ikonie „maksymalizuj", aby przywrócić pasek do początkowej wielkości. Aby zakotwiczyć panel w danej pozycji (by niemożliwe było przypadkowe przesunięcie go w trakcie szaleńczej walki), kliknij na ikonie dokowania odpowiedniego paska.

Wygląd paska stanu zostanie zapisany w Twoim profilu gracza przy przechodzeniu do kolejnej misji i za każdym razem, gdy będziesz zapisywać grę.

Możesz także zmieniać kolor pasków. Kliknij na „Opcje" w **menu pomocy w grze**, a następnie na „Grafika".

Kliknij i przytrzymaj dowolny z trzech suwaków. Przesuń go w górę lub w dół. Zauważysz, że zmienia się kolor pasków. Zmieniaj położenia suwaka, aż paski zmienią kolor na taki, jakiego szukałeś.

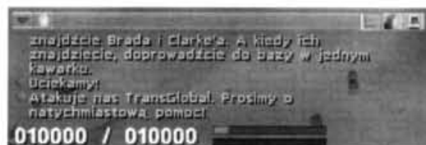
Panel wiadomości i informacji

W lewym górnym rogu panelu wiadomości i informacji znajdują się trzy ikony pozwalające Ci na przełączanie się między zakładkami wiadomości, celów misji i informacji.

Panel wiadomości i informacji podaje w lewym dolnym rogu także aktualną ilość kredytów, które posiadasz, i maksymalną ilość kredytów, które możesz przechowywać. Obok znajdują się dwa oddzielne paski oznaczające napływ kredytów (zielony) oraz wydawane kredyty (czerwony).

Zakładka wiadomości

Jeśli klikniesz na zakładce „Wiadomości", ujrzysz wszystkie informacje, które są Ci przekazywane w momencie różnych zdarzeń. Jeśli wybierzesz jakąś wiadomość, kamera zostanie skierowana na obiekt wysyłający informację, np. atakowaną jednostkę. Wiadomości znikają, gdy dana wiadomość jest już niepotrzebna, np. jeśli jednostka prosiła o pomoc, lecz została już zniszczona.



Zakładka celów misji

Jeśli klikniesz na zakładce „Cele misji", ujrzysz zadania do wykonania w czasie aktualnej misji. Na zielono zostaną wyświetlone zadania już wykonane, a na czerwono pozostałe do wykonania.



Zakładka informacji

Jeśli klikniesz na zakładce „Informacje", ujrzysz informacje dotyczące aktualnej misji oraz postęp w grze.



Górne cztery ikony, od lewej, oznaczają:

Aktualną liczbę Twoich jednostek i maksymalną liczbę jednostek w tej misji; Twój aktualny poziom techniczny; liczbę terytoriów, które posiadasz, i maksymalną dostępną liczbę terytoriów oraz Twój aktualny wynik.

Dolne cztery ikony, od lewej, oznaczają:

Poziom udoskonaleń siły jednostek; poziom udoskonaleń osłon jednostek; poziom udoskonaleń szybkości jednostek; poziom udoskonaleń osłon budynków.

Panel informacji o jednostkach

W prawym górnym rogu panelu znajdują się dwie zakładki umożliwiające przełączanie się między automatyczną kamerą a informacjami o jednostkach.

Automatyczna kamera

W momencie, gdy wyświetlana jest ważna informacja, kamera „najeżdża" na odpowiednie zdarzenie, wyświetlając obraz „na żywo" z miejsca zdarzenia w panelu informacji o jednostce. Tak działa automatyczna kamera. Jeśli klikniesz na oknie, na ekranie zostanie wyświetlony obraz z miejsca zdarzenia.



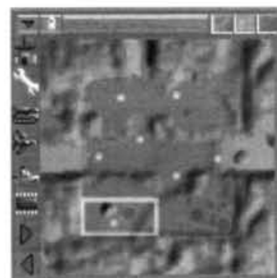
Informacje o jednostkach

Jeśli klikniesz na przycisku UIV (informacje o jednostce), ukaże się wiele użytecznych informacji dotyczących aktualnie wybranej jednostki lub struktury. Kiedy wybierzesz grupę jednostek, tylko „lider" zostanie wyświetlony w panelu.

Pośród infomacji o jednostce podawany jest stan zniszczeń oraz siła osłon jednostki lub struktury. W miarę tego, jak jednostka lub struktura jest niszczona, słupki zmniejszają swoją długość. Kiedy przejdziesz na wyższy poziom udoskonaleń siły i osłon, rozmiar słupków zostanie dostosowany do nowych warunków.

Panel minimapy

Kiedy będziesz miał radar (więcej informacji na temat radarów znajdziesz w rozdziale dotyczącym struktur), minimapa przedstawiać będzie pole bitwy. Minimapa przedstawia wszystkie terytoria i ich właścicieli oraz Twoje jednostki i struktury, zaznaczone kolorem należącym do Twojego zespołu (w przypadku kampanii jednoosobowych standardowo jest to kolor czerwony).



Minimapa pokazuje także jednostki przeciwnika znajdujące się w Twoim polu widzenia lub zasięgu radaru (w przypadku kampanii jednoosobowych standardowo jest to kolor niebieski).

Klikając na dowolnej spośród trzech ikon w prawym górnym rogu panelu, możesz włączać/wyłączać topografię terenu, siatkę terytoriów oraz znaczniki jednostek i struktur.

W pewnych momentach w czasie gry zauważysz na minimapie rozchodzącą się falę pulsującego koła, którego centrum znajdować się będzie w miejscu jakiegoś ważnego zdarzenia.

Przemieszczanie się po polu bitwy przy użyciu minimapy

Przy użyciu minimapy możesz także poruszać się po polu bitwy. W tym celu kliknij na minimapie w miejscu, które chciałbyś ujrzeć, a kamera natychmiast się tam przesunie.

Punkt widzenia minimapy

Żółty stożek przedstawia Twój aktualny punkt widzenia. Wierzchołek stożka reprezentuje aktualną pozycję punktu widzenia. Szerokość stożka to pole widzenia. Długość stożka to kąt pochylenia punktu widzenia. Kiedy poruszasz, pochylasz lub obracasz punkt widzenia, rozmiary stożka zmieniają się, dostosowując do pochylenia, obrotu i pozycji punktu widzenia.

Lokalizator jednostek

Na panelu minimapy znajduje się seria ikon znanych jako lokalizator jednostek. Klikanie na ikonach przesuwa kamerę do najbliższej jednostki (jeśli masz taką), dzięki czemu nie musisz tracić czasu na jej poszukiwanie. Jeśli będziesz dalej klikać na tej samej ikonie, pokazywać się będą kolejno wszystkie jednostki danego typu. Klikanie na „Następny" oraz „Poprzedni" powoduje przechodzenie do kolejnej jednostki.

Dostępne są ikony przenoszące Cię do najbliższego: centrum dowodzenia, robota-konstruktora, jednostki naziemnej, jednostki powietrznej, jednostki morskiej, bohatera, następnej jednostki i poprzedniej jednostki wybranego typu.

ROZDZIAŁ 8 – ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA

Rozgrywka zaawansowana: Postawy jednostek

Defensywna, pasywna i agresywna

Standardowo, po wyprodukowaniu, jednostki przyjmują postawę pasywną. Możesz jednak zmienić ich postawę klikając na odpowiedniej ikonie w **MENU BUDOWY** jednostki.



W trybie pasywnym jednostki automatycznie atakują nieprzyjaciela, który pojawi się w zasięgu wzroku i podążają za nimi, aż do chwili jego zniszczenia.

W trybie defensywnym jednostki nie będą atakować przeciwnika, dopóki ten nie zaatakuje ich pierwszy. Jednostka nie będzie także gonić nieprzyjaciela.

W trybie agresywnym jednostka będzie aktywnie poszukiwać zaczepki, goniąc każdą jednostkę nieprzyjaciela, która znalazła się w polu widzenia.

Rozgrywka zaawansowana: Poruszanie jednostek

Grupowanie jednostek

Możesz zgrupować wiele jednostek i przypisać im numer od 1 do 9. Wybierz wszystkie jednostki, które chcesz zgrupować, a następnie – przytrzymując klawisz <CTRL> – naciśnij przycisk od 0 do 9. Wszystkie wybrane jednostki zostaną teraz przypisane do tej grupy. Jeśli teraz przyciśniesz jeszcze raz klawisz z numerem odpowiadającym numerowi grupy, zostaną wybrane wszystkie jednostki jej przypisane, niezależnie od tego w którym punkcie na polu walki się znajdują. Ponowne naciśnięcie tego samego klawisza spowoduje przybliżenie się kamery do aktualnej pozycji grupy. Jeśli przypiszesz nowej grupie istniejący numer grupy, nadpiszesz istniejącą grupę.

Ochrona

Jeśli narzucisz jakiejś jednostce tryb ochrony i wskażesz określony budynek, jednostka ta nie będzie oddalać się od niego na krok. Będzie ona jednak strzelać do wszystkich jednostek nieprzyjaciela, które wejdą w jej pole widzenia, choć nie będzie ich gonić.



Wybierz jednostkę i umieść ją w punkcie, który chcesz chronić. W **MENU ROZKAZÓW** wybierz ikonę ochrony, a jednostka przejdzie w tryb ochrony. Kliknij dwukrotnie na budynku, który chcesz chronić. Możesz w dowolnym momencie odwołać tryb ochrony wybierając jednostkę i przesuwając ją w jakiś punkt.

Punkty docelowe



Jeśli chcesz wydać jednostkom wiele komend, możesz wykorzystać punkty docelowe, wyznaczając miejsca, przez które jednostka ma dojść, aby dotrzeć do celu. Tworząc drogę składającą się z punktów docelowych, umożliwiasz swoim jednostkom uniknięcie zagrożeń lub przemykania się w okolicy bazy nieprzyjaciela tylko po to, aby zaatakować od słabiej chronionej strony.

Możesz wyznaczać punkty docelowe przytrzymując klawisz SHIFT i wydając wiele rozkazów ruchu. Wyświetlony zostanie specjalny kursor, umożliwiający wybranie punktów docelowych dla Twoich jednostek.

Aby odwołać wszystkie rozkazy podążania do punktów docelowych, wybierz daną jednostkę i kliknij na dowolnym miejscu na polu bitwy.

Kolejka rozkazów

Ustawianie rozkazów w kolejce działa w taki sam sposób, jak wyznaczanie punktów docelowych, lecz zamiast przesuwania jednostek możesz im w ten sposób wyznaczać wiele celów lub obiektów do naprawy.

Struktury i obiekty niczyje

Każde pole wojenne może zawierać wiele struktur i obiektów niczyich, które mogą być przejęte przez tę stronę, która pierwsza do nich dotrze. Struktury i obiekty niczyje oznaczone są szarym kolorem, który zmienia się w momencie przejęcia ich przez jedną ze stron.



Jeśli zajmiesz terytorium neutralne, wszystkie struktury niczyje automatycznie staną się Twoją własnością. Sprzęt niczyj musi być przechwytywany przez jednostki piechoty. Jeśli jednostka będzie przechodzić w bezpośrednim sąsiedztwie niczyjego sprzętu i będzie jej się wydawało, że mogłaby z niego skorzystać, zrobi to. Możesz także ręcznie wysyłać jednostkę w celu przejęcia sprzętu wybierając jednostkę i następnie klikając na sprzęcie. Jeśli nie pojawi się kursor w kształcie chwytającej dłoni, oznacza to, że sprzęt został już przechwycony.

Uwaga: *Roboty-konstruktorzy nie mogą przechwytywać ani wykorzystywać sprzętu!*

Rozgrywka zaawansowana: Budowanie stoczni



Stocznia może być zbudowana jedynie w określonych miejscach, przy brzegu. Miejsca takie przedstawione są jako fundamenty stoczni. Wybierz robota-konstruktora, a następnie nakieruj go na fundamenty stoczni. Pojawi się kursor naprawy. Kliknij raz, a robot-konstruktor zbuduje stocznię.

Rozgrywka zaawansowana: Ładowanie i wyładowywanie jednostek ze struktur

Możesz umieścić jednostkę w bunkrze lub wieży obronnej, wybierając jednostkę i umieszczając kursor ponad wierzchołkiem struktury. Jeśli pojawi się kursor ładowania, kliknij myszą, a Twoje jednostki wejdą do bunkra/wieży obronnej. Jeśli pojawi się kursor krzyżyka, bunkier nie może pomieścić więcej osób.

- **Uwaga:** Niezależnie od bunkrów i wież obronnych, niektóre cele misji mogą wymagać wprowadzenia jakiejś jednostki lub wniesienia przedmiotu do jakiegoś obiektu. Czynność taką wykonuje się zgodnie z tą samą procedurą.

Aby wyprowadzić jednostkę z bunkra, kliknij prawym przyciskiem myszy na bunkrze i wybierz ikonę „Wyprowadź jednostki" z **MENU ROZKAZÓW**. **MENU BUDOWY** przedstawia jednostki aktualnie przebywające w bunkrze lub wieży obronnej – jeśli klikniesz na odpowiedniej ikonie jednostki, jednostka ta zostanie wyprowadzone z bunkra lub wieży obronnej.

Rozgrywka zaawansowana: Załadunek i wyładunek jednostek z transportowców

W grze Z: Steel Soldiers dostępne są dwa rodzaje jednostek transportowych: APC – wszechstronny pojazd naziemny oraz helikopter transportowy – dokonujący transportu powietrznego.



APC

Opancerzony wóz piechoty (APC) jest *jedyną* jednostką naziemną, która może pokonywać wodę. APC może przewozić maksymalnie cztery roboty i jest idealny do szybkiego transportowania oddziałów przez pole walki lub obszary wodne.

Ofensywne oddziały piechoty ostrzeliwują się z wnętrza wozu. Jednak w czasie pokonywania odcinków wodnych APC nie może strzelać, ponieważ wszystkie luki wozu muszą być zamknięte.

Załadunek/wyładunek jednostek z APC

Jednostki mogą być grupowane i załadowywane do APC. W tym celu należy zaznaczyć jednostki i naprowadzić kursor na pusty wóz APC. Kiedy pojawi się kursor załadunku, należy kliknąć, a jednostki wejdą do pojazdu.

Jeśli pojawi się kursor z krzyżykiem, może to oznaczać, że pojazd jest już pełen lub usiłujesz załadować jednostki, które nie mogą być przewożone, takie jak np. inne pojazdy. Aby wyładować z APC określoną jednostkę, kliknij prawym przyciskiem myszy na wozie APC i albo kliknij na jednostce, którą chcesz wyładować w **MENU BUDOWY**, albo na ikonie „Wyładuj wszystkie", znajdującej się w **MENU ROZKAZÓW**, co spowoduje wyjście wszystkich jednostek.

Helikopter transportowy



Helikopter transportowy może przewozić maksymalnie osiem jednostek piechoty, dwa lekkie pojazdy (jeepy, APC lub lekkie czołgi), jeden pojazd lekki i dwie jednostki piechoty lub jeden pojazd średni (średni czołg, czołg moździerzowy lub samobieżna radiostacja zagłuszająca). Możesz przeglądać zawartość helikoptera transportowego za pomocą **MENU BUDOWY.**

Lądowanie i ładowanie/wyładowywanie jednostek

Zanim odbędzie się załadowanie lub wyładowanie, helikopter transportowy musi wylądować. Kliknij na „Lądowanie" w **MENU BUDOWY** helikoptera transportowego, a następnie na miejscu, gdzie jednostka ta ma wylądować. Aby wzbić się w powietrze, kliknij na polecenie „Start" w **MENU BUDOWY** helikoptera transportowego.

Jednostki mogą być grupowane i załadowywane na helikopter transportowy w dokładnie ten sam sposób, co w przypadku APC.

Aby wyładować z helikoptera transportowego określoną jednostkę, kliknij prawym przyciskiem myszy na helikopterze i albo kliknij na jednostce, którą chcesz wyładować w **MENU BUDOWY**, albo na ikonie „Wyładuj wszystkie", znajdującej się w **MENU ROZKAZÓW**, co spowoduje wyjście wszystkich jednostek. Helikopter transportowy musi najpierw wylądować, zanim będzie można wyładować jednostki.



Rozgrywka zaawansowana: Konwertowanie struktur nieprzyjaciela

Technik może włamać się do protokołów rozkazów lub rdzenia głównego procesora prawie każdej struktury lub jednostki nieprzyjaciela, przekazując jej sterowanie graczowi. Niestety niektóre struktury są dobrze zabezpieczone przed technikami. Wybierz technika, a następnie kliknij na strukturze. Jeśli tylko struktura ta znajduje się w zasięgu wzroku Twoich jednostek, pojawi się kursor konwersji. Kliknij, a technik podejdzie do struktury i zacznie ją konwertować. Po pewnym czasie struktura zostanie przekonwertowana i oddana Tobie we władanie.

Rozgrywka zaawansowana: Kontrolowanie obiektów specjalnych

Generator osłon



Po naładowaniu generator osłon tworzy osłonę ochronną wokół siebie, zabezpieczającą wszystko, co się pod nią znajduje. Naładowana osłona działa tylko przez jakiś czas, zanim automatycznie naładuje się ponownie. Generator osłon musi najpierw się naładować, zanim zostanie włączony. Generator osłon może być włączany lub wyłączany za pomocą **MENU BUDOWY** lub po dwukrotnym kliknięciu na strukturze.

Stacja sterowania naturą



Zapewnia kontrolę nad siłami natury, umożliwiając Ci przywoływanie różnych naturalnych kataklizmów na przeciwnika. Kataklizmami tymi są:



Piorun: Przywołuje uderzenie piorunu.



Meteor: Przywołuje deszcz meteorów.

Uderzenie dźwiękowe: Przycisk paniki. Fala dźwiękowa wystrzeliwuje ze stacji sterowania naturą, wyłączając wszystkie struktury i jednostki znajdujące się w jej zasięgu, na pewien – krótki – okres czasu. Może także wywołać niewielkie zniszczenia wśród jednostek znajdujących się w pobliżu.

Aby wybrać rodzaj kataklizmu, kliknij prawym przyciskiem myszy na stacji sterowania naturą i kliknij na odpowiedniej ikonie w **MENU BUDOWY**. Stacja sterowania naturą ładuje się automatycznie, a kiedy zostanie naładowana, wyświetla nad minimapą opcję wybranego kataklizmu. Aby wycelować, kliknij na wybranej broni, wybierz cel i kliknij jeszcze raz. Stacja sterowania naturą wystrzeli raz, a następnie będzie się ładować.

Laboratorium badawcze



Laboratorium badawcze pozwala osiągnąć 4 poziomy unowocześnień dla każdego z czterech elementów, które mogą być unowocześniane: osłon jednostek, siły ataku jednostek, szybkości jednostek i osłon budynków. Kliknij prawym przyciskiem myszy na laboratorium badawczym, a następnie wybierz z **MENU BUDOWY** element, który chcesz unowocześnić. Aktualne unowocześnienia możesz przeglądać w panelu statusu wiadomości.



Teleport

Teleport może natychmiast przenosić maksymalnie cztery jednostki lądowe w dowolne miejsce mapy, które znajduje się w polu widzenia Twoich jednostek lub w zasięgu radaru. Kiedy teleport jest w pełni naładowany, wybierz jednostki, a następnie kliknij, aby załadować je na teleport. Teraz wybierz ponownie teleport, a Twój kursor zamieni się na „kursor docelowy". Kliknij kursorem w miejscu docelowym, a Twoje jednostki zostaną tam przetransportowane. Zauważ, że miejsce docelowe musi znajdować się w polu widzenia Twoich wojsk i nie może być zajęte przez inne obiekty. Następnie teleport będzie się automatycznie ładował.

Rozgrywka zaawansowana: Podkładanie min, podkładanie ładunków wybuchowych i wirusów

Niekiedy zdarza się, że atakując wszystkimi siłami nieprzyjaciela, pozostawiasz niezabezpieczone tyły. Detonator i szpieg mogą – przy użyciu własnych metod – zadać ciężkie straty nieprzyjacielowi, zanim ten zorientuje się, co się stało.

Detonator



Chociaż detonator nie posiada tak egzotycznych właściwości jak szpieg, nie jest wcale mniej efektywny. Podkładając miny lub ładunki wybuchowe na strukturach, detonator zadaje ciężkie straty niczego nie podejrzewającemu wrogowi.



Odnawianie zapasu min i ładunków wybuchowych

Aby ponownie zabrać miny i ładunki wybuchowe, wybierz detonatora i najedź kursorem na fabrykę robotów. Kursor zmieni się w kursor zaopatrywania, a jeśli teraz klikniesz, detonator pójdzie się uzbroić.

Podkładanie i rozbrajanie min

Kiedy podłożysz minę, zostanie ona zdetonowana tylko przez jednostki nieprzyjaciela. Twoje oddziały natomiast będą ją widziały! Tylko detonator ma zdolność wykrywania i rozbrajania min.



Detonator może umieszczać miny w dowolnym miejscu. W tym celu powinieneś kliknąć na ikonie „Miny" w **MENU BUDOWY**. Kursor zmieni się na kursor podkładania min. Kliknij w miejscu, gdzie ma być podłożona mina. Możesz podkładać wiele min, przytrzymując przycisk <CTRL> i klikając na polu walki.

Detonator może oczyszczać pola minowe. W tym celu wybierz detonatora, a następnie kliknij na polu minowym nieprzyjaciela. Detonator automatycznie przemieści się na pole minowe i rozbroi znajdujące się w okolicy miny, poruszając się z prędkością równą 10% szybkości maksymalnej.

Podkładanie i rozbrajanie ładunków wybuchowych



Ładunki wybuchowe to automatyczne bomby z zapalnikiem zegarowym, które detonator może umieszczać w dowolnym miejscu w swoim zasięgu. Wielu detonatorów może umieszczać więcej niż jeden ładunek na jednym obiekcie. Pierwszy wybuchający ładunek spowoduje wybuch wszystkich pozostałych.

Wybierz detonatora, a następnie kliknij na ikonie „Ładunki wybuchowe" z **MENU BUDOWY**. Kursor zmieni się w kursor podkładania ładunków. Kliknij teraz, aby wybrać cel, a detonator podbiegnie i założy ładunek na obiekcie. Po prawidłowym założeniu ładunku zacznie się odliczanie.

Aby rozbroić ładunek, wybierz detonatora i obiekt, a kursor zamieni się w kursor rozbrajania ładunków.

Kliknij na obiekcie, a detonator natychmiast podbiegnie i rozbroi ładunek. Jeśli założonych jest kilka ładunków, zajmie to trochę więcej czasu.





Krążownik

Ten wielozadaniowy okręt obronny odznacza się dobrą sterownością, jest dość dobrze uzbrojony i ma za zadanie przede wszystkim zwalczanie lotnictwa nieprzyjaciela atakującego Twoją flotę. Krążownik posiada 10 min morskich i ma zdolność wykrywania zamaskowanych jednostek i min, jeśli znajdują się w zasięgu radaru. Jeśli wybierzesz krążownik, jego zasięg radaru zostanie zaznaczony na minimapie.

Krążownik może przewozić 10 min morskich, które mogą być załadowywane w pobliskiej stoczni. Miny możesz także zdobywać rozbrajając miny nieprzyjaciela.

Podkładanie i rozbrajanie min morskich

Kiedy gracz podłoży miny morskie, będą one widoczne tylko dla niego. Tylko niektóre jednostki nieprzyjacielskie będą mogły wykryć miny. Twoje jednostki nie będą mogły spowodować detonacji Twoich własnych min.



Krążownik może zrzucać miny w dowolnym miejscu. W tym celu kliknij na opcji „Miny" w **MENU BUDOWY**. Pojawi się kursor min. Kliknij w miejscu, gdzie chcesz umieścić minę.

Jeśli krążownik wykryje miny nieprzyjaciela w swoim bezpośrednim sąsiedztwie, będzie usiłował je zebrać i rozbroić, napełniając tym samym swoje magazyny. Jeśli miny muszą być szybko unieszkodliwione, możesz w nie wycelować i zniszczyć je za pomocą innych jednostek.

Szpieg

Szpieg jest bardzo niebezpieczną, ale i kosztowną jednostką. Posiada zdolność ukrywania się i konwertowania systemów komputerowych nieprzyjaciela, podkładając wirusa do rdzenia procesora struktur nieprzyjaciela. Wirus taki w różny sposób wpływa na różne struktury.



Ukrywanie się

Specjalna powłoka przytwierdzona do ciała szpiega sprawia, że jest on prawie niezauważalny dla innych. Niestety, mimo że powłoka jest bardzo nowoczesnym rozwiązaniem, nie chroni szpiega w przypadku walki i w czasie podkładania wirusa.

Kiedy szpieg ukrywa się, może go wykryć tylko samobieżna radiostacja zagłuszająca i szpieg nieprzyjaciela. Szpieg maskuje się automatycznie i jego powłoka nie może być ręcznie włączana/wyłączana.

Wirusy

Szpieg ma możliwość przechwytywania systemów komputerowych nieprzyjaciela poprzez wpuszczanie wirusów do rdzenia procesora struktur nieprzyjaciela. Infekcja wirusowa rozchodzi się do momentu, gdy procesor poddaje się, co powoduje zapaść systemów na pewien czas. Wirus po wpuszczeniu nie może być w żaden sposób zatrzymany.



Aby zapuścić wirusa, szpieg powinien znajdować się obok celu. Czynność ta zajmie mu około 10 sekund. Kliknij prawym przyciskiem myszy na szpiegu, a następnie na odpowiedniej ikonie wirusa w **MENU BUDOWY**. Kursor zmieni się w kursor zapuszczania wirusa wskazując, że prawidłowo wybrałeś rodzaj infekcji.

Kliknij po prostu na strukturze nieprzyjaciela, którą chcesz zainfekować, a szpieg dokona reszty.

Efekty działania wirusa

Działka i działka na murach	– Działka strzelać będą od czasu do czasu, nie będzie można wybrać celu, a kule czasami mogą trafiać we własne jednostki.
Centrum dowodzenia	– Odwołuje wszystkie zadania produkcyjne, zatrzymuje komunikację i odwołuje unowocześnianie.
Radar	– Wyłącza WSZYSTKIE radary na czas działania wirusa.
Fabryki	– Zatrzymuje produkcję, odwołuje aktualny cykl produkcyjny i pozostawia fabrykę bez żadnych zamówień.
Laboratorium badawcze	– Zatrzymuje badania, odwołuje aktualny cykl badawczy i pozostawia laboratorium bez żadnych rozkazów.
Rafineria	– Wstrzymuje działanie rafinerii na czas działania wirusa.
Bramy	– Otwierają się i zamykają bez kontroli.

Rozgrywka zaawansowana: Przywoływanie ataków bombowych

Jednym z najsilniejszych rodzajów broni w Twoim arsenale jest atak bombowy dużego rażenia, dokonywany przez samolot wielozadaniowy lub bombowiec typu Stealth. Ataki takie dostępne są wyłącznie w niektórych – późniejszych – misjach, lecz są bardzo skuteczne szczególnie w przypadku magazynów nieprzyjaciela.

Bombowce Stealth i samoloty wielozadaniowe nie mogą być produkowane z powodu bardzo wysokiej ceny. Zamiast tego są one zamawiane spoza pola walki poprzez hangar lotniczy.



Bombowiec Stealth

Kiedy bombowiec Stealth zostanie przygotowany i będzie mógł wylecieć, otrzymasz odpowiednią wiadomość. W **MENU ROZKAZÓW** hangaru, który zamówił samoloty, pojawi się ikona „Ataku powietrznego". Kliknij na ikonie ataku powietrznego, a kursor zmieni się w kursor bombardowania. Kliknij na polu walki, aby wybrać cel dla bombowca. Bombowiec nadleci spoza pola walki i zrzuci w okolicy celu dziesięć potężnych bomb.



Jeśli bombowiec Stealth przetrwa swój własny atak, powróci „do domu" i za jakiś czas będziesz mógł ponownie go zamówić z hangaru. Jeśli bombowiec zostanie zniszczony, nie będziesz go już mógł zamawiać w czasie tej misji, lepiej więc upewnij się, że w pobliżu celu nie ma żadnych stanowisk przeciwlotniczych!



Samolot wielozadaniowy

Wykorzystanie i zamawianie samolotu wielozadaniowego jest identyczne jak wykorzystanie bombowca Stealth. Także i on jest zamawiany z hangaru, a nie produkowany. Jedyną różnicą między tymi samolotami jest ich ładunek – samolot wielozadaniowy zrzuca bombę przenoszącą wirusa infekującego wszystkie struktury nieprzyjaciela znajdujące się w jej zasięgu.

ROZDZIAŁ 9 – INFORMACJE DODATKOWE

Struktury i jednostki

Komunikacja

Centrum dowodzenia



Centrum dowodzenia to Twoja baza, działająca jako centrum komunikacyjne. Tam przechowywany jest rdzeń AI, który steruje walką i funkcjonuje jako podstawowy magazyn (bez jakiejkolwiek formy magazynu na zasoby nie będziesz w stanie produkować jednostek w swoich fabrykach).

Roboty-konstruktorzy mogą być produkowane jedynie w centrum dowodzenia. Jeśli centrum zostanie zniszczone, nie będziesz mógł produkować robotów, więc pilnuj swoich budynków i wysyłaj do nich techników, kiedy są uszkodzone.

Centrum dowodzenia posiada także swoją własną obronę, zależną od aktualnego poziomu technicznego. Każda wieżyczka działka i działko przeciwlotnicze może być wybrane i wykorzystywane podobnie, jak działka naziemne. Jeśli jednak zostaną uszkodzone, nie będzie ich można naprawić ani zbudować na ich miejsce nowych.



Radar

Wystarczy jeden radar, aby zapewniać obsługę systemu GPS i komunikację dla centrum dowodzenia. Pozwoli Ci on wykrywać jednostki i obiekty przeciwnika znajdujące się w zasięgu radaru (pod warunkiem, że nie są zamaskowane). Kiedy wybierzesz istniejący radar, na minimapie ujrzysz jego aktualny zasięg. Możesz potrzebować dodatkowych radarów, aby zwiększyć zasięg rozpoznania na obszar całej mapy.

Laboratorium badawcze



Laboratorium pozwala Ci na osiąganie 3 poziomów udoskonaleń dla każdego z czterech elementów: osłon jednostek, siły ataku jednostek, szybkości jednostek i osłon obiektów. Aktualny poziom udoskonaleń dla każdego z tych elementów pojawia się w **MENU ROZKAZÓW**.



Teleport

Teleport może natychmiast przetransportować maksymalnie cztery jednostki lądowe w dowolne miejsce na mapie, znajdujące się w zasięgu pola widzenia Twoich jednostek lub w zasięgu radaru.

Struktury produkcyjne i magazynowe



Fabryka robotów

Produkuje wszystkie jednostki naziemne oprócz robotów-konstruktorów, które mogą być budowane jedynie w centrum dowodzenia. Fabryka robotów pozwala także detonatorom znajdującym się w okolicy na zaopatrzenie się w ładunki wybuchowe i miny.



Fabryka pojazdów

Produkuje wszystkie pojazdy lądowe.



Hangar lotniczy

Produkuje wszystkie jednostki lotnicze oraz uzbraja i naprawia samoloty, które wylądowały w jego bezpośrednim sąsiedztwie. Bombowce Stealth i samoloty wielozadaniowe mogą być „zamawiane" w hangarach lotniczych.



Stocznia

Produkuje wszystkie jednostki morskie. Stocznia może naprawiać wszystkie jednostki morskie i uzbraja krążowniki.



Magazyn

Podnosi pojemność magazynową kredytów oraz górną granicę kredytów o 1000 na każdy magazyn.



Rafineria

Podnosi o 20% całkowitą liczbę kredytów otrzymywanych ze wszystkich terytoriów. Podnosi także maksymalną liczbę przechowywanych kredytów o 5000.

Obrona



Generator osłon

Potężny manipulator energii, który tworzy pole siłowe wokół siebie, ochraniając i maskując wszystkie jednostki i obiekty znajdujące się pod jego parasolem. Pole działa tylko przez jakiś czas, potem musi zostać naładowane.



Stacja sterowania naturą

Zapewnia kontrolę nad siłami natury, pozwalając Ci sprowadzić na nieprzyjaciela jeden z trzech naturalnych kataklizmów, które najpierw jednak muszą zostać naładowane.



Bunkier

Umocnione stanowisko obronne, które pozwala ukrytym w nim robotom na ostrzeliwanie znajdujących się w pobliżu nieprzyjacielskich celów. Jednostki znajdujące się w bunkrze nie mogą być uszkodzone, lecz kiedy bunkier zostanie zniszczony, one także ulegną zagładzie.



Wieża obronna

Prawie pod każdym względem identyczna z bunkrem, jednak jest mocniej ufortyfikowana i ma większe pole widzenia.



Platforma działek

Podwyższone, ufortyfikowane stanowisko strzeleckie o dużym zasięgu. Świetna broń idealnie nadająca się do obrony bazy.

Artyleria



Działko przeciwczołgowe

Umocnione stanowisko działek, które zostało wyposażone w obrotową wieżyczkę z dwoma działkami strzelającymi na przemian.



Działka przeciwlotnicze

Wystrzeliwuje salwy pocisków wybuchowych w jednostki lotnictwa nieprzyjaciela znajdujące się w zasięgu.



Ciężkie działo

Stanowi silną broń, która ostrzeliwuje cele naziemne i morskie znajdujące się nawet w dużej odległości. Wykorzystuje duże, silne pociski wybuchowe.



Stacja przeciwrakietowa

Automatycznie przechwytuje pojawiające się rakiety i samoloty, dzięki szybko obracającym się, centralnie umieszczonym soczewkom, które kierują broń energetyczną na nadlatujący obiekt. Po ostrzeliwaniu się przez określony czas stacja antyrakietowa będzie musiała zostać naładowana.

Jednostki piechoty



Psycho

Szybki, ale słabo opancerzony. Psycho jest Twoją podstawową jednostką lądową. Choć uzbrojony jest w ciężki karabin maszynowy, wyrządza jednak niewielkie szkody.



Pyro

Powolny, lecz średnio opancerzony. Pyro niesie ciężki, lecz nieporęczny miotacz ognia, który miota napalmem śmiertelnym dla wszystkich jednostek, struktur i obiektów znajdujących się w jego zasięgu. Uważaj jednak, ponieważ Pyro może zapalać wszelkie palne obiekty znajdujące się w pobliżu, a z nich z kolei ogień może rozprzestrzeniać się dalej, powodując czasami wybuchy...



Twardziel

Powolna, lecz ciężko opancerzona jednostka. Twardziel przenosi najcięższą broń dostępną dla robotów – montowaną na ramieniu wyrzutnię rąkiet, która wystrzeliwuje samonaprowadzające się rakiety niszczące wszystko, co znajduje się w ich zasięgu.



Snajper

Bardzo szybka, lecz słabo opancerzona jednostka. Snajper posiada strzelbę szybkostrzelną, która pozwala mu zdejmować kierowców prowadzących pojazdy przeciwnika. Jeśli snajperowi uda się prawidłowo namierzyć jednostkę nieprzyjaciela, pojazd zatrzyma się, a roboty z obu armii będą mogły go przejąć. W ten sposób można stać się posiadaczem dowolnego pojazdu naziemnego (oprócz APC) oraz stojących na ziemi jednostek powietrznych.



Laser

Bardzo szybka, średnio opancerzona jednostka. Laser przenosi ciężką broń energetyczną, która wystrzeliwuje strumień skondensowanej energii wyrządzającej poważne zniszczenia we wszystkim, co znajdzie się w zasięgu. Strzał lasera może przeszyć kilka obiektów pod rząd; uszkodzenia w każdym kolejnym obiekcie będą jednak coraz mniejsze.

Specjalistyczne jednostki piechoty



Robot-konstruktor

Ciężko opancerzona jednostka, nie posiadająca zdolności ataku. Robot-konstruktor ułatwia budowę wszystkich obiektów oraz naprawę robotów, pojazdów naziemnych, stojących na ziemi jednostek lotniczych, struktur i mostów.



Technik

Technik może zdobyć protokoły sterowania lub rdzeń procesora prawie każdego budynku lub jednostki nieprzyjaciela, oddając Tobie sterowanie nad danym obiektem. Niektóre obiekty posiadają silne osłony chroniące przed technikami.



Detonator

Robot-demolka, jego niewielkie opancerzenie i powolne ruchy są efektem ciężaru, jaki przenosi. Detonator posiada przy sobie nieograniczoną liczbę granatów, które wykorzystywane są przez niego jako broń standardowa.



Szpieg

Uzbrojony w potężny, lecz powoli ładujący się pistolet, szpieg jest wspaniałą jednostką posiadającą ogromne pole widzenia i duże zdolności ukrywania się, które sprawiają, że radarom trudno jest go odnaleźć. Szpieg posiada także zdolność sabotowania komputerowych systemów nieprzyjaciela po umieszczeniu wirusa w rdzeniu procesora.

Jednostki naziemne

Jeep

Lekko opancerzony szybki pojazd zwiadowczy.





Lekki czołg

Lekki i zwinny pojazd gąsienicowy, uzbrojony w podwójne działko 30 mm, które jest odpowiednią bronią przeciw artylerii, celom naziemnym i powietrznym.

Średni czołg

Podstawowy czołg bojowy, który porusza się z dość dużą szybkością. Pojedyncza lufa strzela eksplodującymi pociskami przebijającymi opancerzenie. Jest dobrą jednostką przeciw innym pojazdom, lecz sama może być atakowana przez piechotę i jednostki powietrzne, ponieważ lufa nie może podnosić się zbyt wysoko.





Ciężki czołg

Powolny i drogi, lecz ciężko opancerzony czołg, który dzięki swoim siejącym spustoszenie pociskom może niszczyć znajdujące się nawet w dość dużej odległości cele naziemne i morskie.

Czołg moździerzowy

Podobny w wielkości i ciężarze do czołgu średniego, uzbrojony w moździerz plazmowy, którego pociski wybuchają przy uderzeniu w cel, rażąc cele znajdujące się w zasięgu eksplozji. Przydatny, szczególnie w przypadku wykorzystania z inną jednostką, pełniącą rolę rozpoznania, dzięki czemu czołg ten może pozostawać w ukryciu i razić cele na odległość.





Samobieżna wyrzutnia rakietowa

Jej rakiety sieją spustoszenie wśród wszystkich celów naziemnych i mogą być wystrzeliwane ponad wzgórzami i innymi stromymi wzniesieniami. Wyrzutnia musi jednak stać w miejscu, co sprawia, że jest podatna na ataki z bliskiej odległości i z powietrza.



APC

Opancerzony wóz piechoty – APC – nie posiada możliwości ataku, lecz będąc silnie opancerzony, może transportować maksymalnie cztery roboty drogą lądową i morską. Roboty zaczepne będą atakować cele z wnętrza pojazdu, w czasie jazdy przez tereny wroga, lecz nie będą mogły strzelać w czasie, gdy APC pływa.



Samobieżna radiostacja zagłuszająca

Średnio opancerzony, dość wolny pojazd, wykrywa przeciwnika i jego pozycję, zakłóca komunikację przeciwnika i zapobiega wykrywaniu Twoich jednostek przez radary przeciwnika. Samobieżna radiostacja zakłócająca działa w podobny sposób jak radar i posiada ograniczone pole działania, które wskazywane jest jako pole widzenia na minimapie. W niektórych sytuacjach może być wykorzystywana do wykrycia szpiegów nieprzyjaciela.

Przerywacz i udar

Niewiele jest informacji dotyczących przerywacza i udaru, choć wiadomo, że ich działanie opiera się na emisji czystej energii. Dokładny mechanizm jednak nadal pozostaje tajemnicą.

Jednostki powietrzne

Wszystkie helikoptery muszą wylądować na polu walki, zanim znajdujące się w pobliżu roboty-konstruktorzy będą mogły dokonać ich naprawy. Rozkaz lądowania wydaje się klikając na ikonie „Lądowanie" w **MENU ROZKAZÓW** danej jednostki.



Helikopter rozpoznania

Szybki, bardzo zwinny helikopter rozpoznania, skuteczny przeciw piechocie, lecz posiadający słabe opancerzenie.



Helikopter zaczepny

Choć nie posiada tak dużej sterowności, helikopter zaczepny wyszukuje i niszczy cele naziemne za pomocą samonaprowadzających się rakiet. Helikoptery zaczepne strzelają salwami rakiet, po czym powracają do najbliższego hangaru lotniczego, aby dozbroić się i naprawić uszkodzenia.



Helikopter transportowy

Ciężko opancerzona jednostka, nie posiadająca możliwości ataku. Helikopter transportowy może przewozić maksymalnie osiem jednostek piechoty, dwa lekkie lub jeden średni pojazd.



Wasp

Choć ciężko opancerzony, jest szybki i zwinny. Może pionowo startować i jest zazwyczaj stosowany do zwalczania czołgów i lotnictwa. Uzbrojenie stanowi potężne, obrotowe działko laserowe.



Bombowiec Stealth

Wykonując tylko pojedyncze potężne uderzenie, samolot przeprowadza bombardowanie z niskiego poziomu, zrzucając dziesięć bomb powodujących ogromne zniszczenia. Bombowiec Stealth nie może być wykryty przez radar, chociaż inne jednostki nieprzyjaciela widzą go i mogą do niego strzelać.



Samolot wielozadaniowy

Bardzo wydajna jednostka lotnicza, która lecąc nad cel, który ma zbombardować, strzela salwą szybkich, samonaprowadzających się pocisków przeciwlotniczych. Przenoszona bomba składa się z setek mikroskopijnych „robaczków", które zostają wypuszczone, kiedy bomba eksploduje. Robaczki przedostają się do wszystkich obiektów nieprzyjaciela znajdujących się w polu rażenia bomby i infekują je wirusem, którego efekt jest natychmiastowy, lecz trwa tylko 10 sekund.

Jednostki morskie

Kanonierka



Szybka łódź zaczepna/zwiadowcza o ograniczonej zdolności zwalczania jednostek powietrznych i morskich. Jak wszystkie inne ofensywne jednostki morskie, może atakować jednostki lądowe, jeśli przybliżą się za bardzo do brzegu.



Niszczyciel

Ciężko opancerzony i uzbrojony w wieżyczki działek średniego zasięgu. Niszczyciel może strzelać ponad wzgórzami, bombardując cele naziemne znajdujące się w jego polu widzenia lub w polu widzenia innych sprzymierzonych jednostek.

Krążownik



Ten wielozadaniowy okręt obronny jest zwinny i dość dobrze opancerzony, a jego podstawową funkcją jest zapewnianie flocie wsparcia przeciwlotniczego. Wyposażony w 10 min morskich i wbudowany radar średniego zasięgu, krążownik może wykrywać zamaskowane jednostki i miny, kiedy znajdują się one w zasięgu jego radaru. Jest to bardzo przydatna jednostka.



Łódź rakietowa

Ciężki, słabo opancerzony i niezgrabny okręt. Łódź rakietowa jest jednak skuteczna jako okręt zaczepny, który wystrzeliwuje pociski balistyczne wycelowane w odległe cele morskie lub naziemne. Każda rakieta leci w kierunku celu, a następnie eksploduje w powietrzu, rozrzucając wokół tysiące odłamków. Łódź rakietowa wystrzeliwuje salwę czterech pocisków jednocześnie i musi być przez długi czas ponownie uzbrajana.

Ciężki krążownik



Pływająca forteca. Ciężko opancerzona, lecz bardzo powolna, jej cztery działka mogą strzelać do bardzo oddalonych celów naziemnych, siejąc spustoszenie. Jednak namierzenie celu zajmuje jej dość dużo czasu. Jest także mało użyteczna w walce na niewielką odległość.

ROZDZIAŁ 10 – SKRÓTY KLAWIATUROWE

Skróty klawiaturowe

PODSTAWOWE STEROWANIE

W niniejszym przewodniku po skrótach klawiaturowych stosujemy następujące konwencje:

- LPM = Lewy przycisk myszy
- PPM = Prawy przycisk myszy
- + = Wskazuje konieczność przyciśnięcia dwóch lub więcej przycisków/klawiszy jednocześnie

Nazwa	Przycisk	Definicja
Działanie standardowe	LPM	Zazwyczaj będzie to ruch lub atak, ale może także oznaczać naprawę, konwersję itp.
Wybór	LPM	Kliknięcie na jednostce lub strukturze spowoduje jej wybranie
Menu budowy, rozkazów i ataku	PPM	Kiedy klikniesz na jednostce lub strukturze, pojawi się menu budowy, rozkazów lub ataku.
Zaznaczenie/odznaczenie	SPACJA	Zaznacza lub odznacza aktualnie wybrane obiekty
Dodaj lub odejmij od aktualnie zaznaczonych	SHIFT + LPM	Można tego dokonać poprzez kliknięcie na określonej jednostce lub przeciągnięcie prostokąta wokół kilku jednostek
Kolejka rozkazów	SHIFT + LPM	Dodaje aktualny rozkaz (tzn. standardowe działanie lub rozkaz klawiaturowy) do kolejki rozkazów jednostki.
Wymuszenie ognia	CTRL + LPM	Wybierz jednostkę i przytrzymaj klawisz „CTRL", aby wymusić ostrzeliwanie struktury lub obiektu. Przytrzymanie klawisza „CTRL" zmieni standardowy kursor w kursor ataku.
Atak wielokrotny	CTRL + LPM	Po zaznaczeniu jednostki naciśnij klawisze „CTRL" i „SHIFT", aby wymusić ostrzeliwanie dowolnej struktury lub obiektu. Jeśli przytrzymasz klawisz „CTRL" i przeciągniesz prostokąt wokół jednostek nieprzyjaciela, Twoje jednostki będą atakować wszystkie oddziały wroga. Wciśnięcie klawisza „CTRL" zmieni standardowy kursor w kursor ataku.

Obrót struktury w prawo/w lewo	, /.	Naciśnięcie klawisza , (przecinek) lub . (kropka) spowoduje obrót planu struktury, która ma być zbudowana.
Wymuszenie ruchu	ALT + LPM	Wybierz jednostkę i przytrzymaj klawisz „ALT", aby wymusić na jednostce ruch w dowolne miejsce. Przytrzymanie klawisza „ALT" zmieni standardowy kursor w kursor ruchu.
Wybór ekranu	0	Wybiera wszystkie jednostki znajdujące się akurat na ekranie.
Tworzenie grupy	CTRL + 0-9	Tworzy grupę składającą się z aktualnie zaznaczonych jednostek. Zaznacz jednostki, które chcesz zgrupować, następnie naciśnij klawisz „CTRL" i cyfrę „0-9". Grupie zostanie przypisana ta właśnie cyfra. Aby ponownie wybrać grupę, naciśnij „0-9". Naciśnięcie klawisza cyfry spowoduje przeskoczenie ekranu do grupy.
Wybór grupy	0 – 9	Tworzy grupę jednostek, która może być w dowolnym momencie przywołana. Zaznacz jednostki, które chcesz zgrupować, następnie naciśnij klawisz „CTRL" i cyfrę „0-9". Grupie zostanie przypisana ta właśnie cyfra. Aby ponownie wybrać grupę, naciśnij „0-9". Naciśnięcie klawisza cyfry spowoduje przeskoczenie ekranu do grupy.
Rozproszenie	X	Wszystkie zaznaczone jednostki rozbiegają się w różnych kierunkach.
Ochrona	G	Jednostki będą aktywnie strzec wyznaczonego budynku.
Wyznaczenie punktu docelowego	R	Wszystkie wyprodukowane jednostki zostaną wysłane do wyznaczonego punktu docelowego. Zaznacz fabrykę i naciśnij klawisz „R" klikając jednocześnie na punkcie docelowym.
Menu robocze	ESC	Otwiera menu robocze.
Pauza	P	Pauzuje i uruchamia ponownie grę.
System pomocy	H	Wyświetla roboczy panel pomocy.
Przewijanie mapy	PPM	Naciśnij PPM lub klawisze kursora, aby przewijać mapę.

Przybliżanie/oddalanie widoku	Rolka myszy	
	Środkowy przycisk myszy + Przód/Tył	
	PgUp + PgDn	Przybliżanie/oddalanie widoku. Jeśli Twoja mysz wyposażona jest w rolkę, przesuwanie jej do przodu powodować będzie przybliżanie się, a przesuwanie do tyłu – oddalanie od pola walki. Jeśli mysz nie ma rolki, podobny efekt można uzyskać po naciśnięciu środkowego przycisku myszy i przesunięciu jej do przodu lub do tyłu.
Kamera użytkownika (ustawianie)	CTRL + F1-F8	Zapisuje pozycję kamery, która może być
Kamera użytkownika (przywoływanie)	F1-F8	wybrana w dowolnym momencie.
Widok planu	CTRL + F12	Przełącza kamerę na widok z lotu ptaka
Kamery standardowe	F9-F12	Przełącza między standardowymi kamerami: północną, południową, wschodnią i zachodnią
Kąt/Pochylenie	ALT + PPM lub	Pozwala Ci przesuwać punkt widzenia pomiędzy 30 a 90 stopni.
	CTRL + ↑↓	
Obrót	ALT + PPM	
	+ LEWY/PRAWY	Pozwala Ci obracać kamerę o 360 stopni wokół aktualnej pozycji
	CTRL + ↑↓	
Centrowanie na bazę	HOME	Ustawia kamerę nad Twoim centrum dowodzenia

ROZDZIAŁ 11 – WSPARCIE TECHNICZNE

Jeśli potrzebujesz pomocy technicznej dotyczącej gry Z: Steel Soldiers (ale nie podpowiedzi i wskazówek dla graczy), możesz zadzwonić do centrum pomocy technicznej: 0870 241 0706 w godzinach 8 – 19 (od poniedziałku do piątku) lub 9 – 17 (w sobotę).

Zanim zadzwonisz z pytaniem, weź pod uwagę następujące wskazówki:

- Upewnij się, że posiadasz pozwolenie właściciela telefonu.
- Przygotuj papier i długopis.
- Upewnij się, że przygotowałeś wszystkie potrzebne informacje i że np. posiadasz wszystkie informacje dotyczące błędów, które były zgłaszane.
- Przygotuj wszystkie dokładne informacje dotyczące Twojego komputera.
- Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania sprzętowe gry.
- W trakcie dzwonienia powinieneś przebywać w pobliżu komputera z grą.

Pomoc techniczna dostępna jest także poprzez email: **eondigital_support@aqinc.com** <mailto: **eondigital_support@aqinc.com**>

W linii tematu prosimy o podanie nazwy gry.

Fizycznie uszkodzone płyty CD powinny być zwracane na adres:

EON Digital Support
Absolute Quality Europe Limited
Tara House
46 Bath Street
Glasgow G2 1HG

Prosimy o zwracanie oryginalnych płyt wraz z listem opisującym problem dotyczący płyty. NIE NALEŻY zwracać jakichkolwiek innych elementów opakowania.

Dodatkowe informacje dotyczące gry Z: Steel Soldiers znajdziesz na stronach:

www.zsteelsoldiers.com <http://www.zsteelsoldiers.com> and www.eon-digital.com <http://www.eon-digital.com>

OBSŁUGA KLIENTA I POMOC TECHNICZNA NA TERENIE POLSKI

W celu uzyskania pomocy technicznej na terenie Polski, skontaktuj się z firmą **L.E.M. Sp. z o.o.** pisząc list ze szczegółowym opisem problemu na adres: **02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c** lub zadzwoń **od poniedziałku do piątku w godzinach 10:00–16:00** do naszego działu technicznego pod tel: (0-(1044 lub 1033)-22) **642 99 21**, (0-(1044 lub 1033)-22) **642 81 65**

Zanim skontaktujesz się z działem obsługi klienta, przejrzyj uważnie plik poświęcony pomocy technicznej. Są w nim odpowiedzi na niektóre z często zadawanych pytań. Dzięki nim możesz szybko i łatwo znaleźć rozwiązanie problemu. Jeśli jednak to nie pomoże, skontaktuj się z nami w podany poniżej sposób.

Zanim to jednak zrobisz, zbierz następujące informacje:

1. Dokładny tytuł produktu.
2. Jakie informacje o błędach pojawiają się podczas gry (jeśli są takowe) i/lub na czym polega problem.
3. Jakiego systemu operacyjnego używasz (np. Windows 95)?
4. Jaki procesor jest w Twoim komputerze (np. Intel Pentium 200)?
5. Jakie karty graficzne i dźwiękowe posiadasz (np. Diamond Stealth 64, Sound Blaster)?
6. Czy używasz joysticka? Jeśli tak, to podaj markę i model.
7. Ile masz wolnego miejsca na dysku?
8. Ile masz pamięci RAM w komputerze?

UWAGA! Warunkiem uzyskania pomocy technicznej jest posiadanie w trakcie telefonowania instrukcji użytkownika w celu weryfikacji autentyczności posiadanego produktu.

Odpowiedzi na najbardziej powszechne pytania znajdziesz na naszej stronie w internecie, pod adresem **http: //www.lem.com.pl**. Tam również szukaj najnowszych patchy do gier.

NIE UDZIELAMY INFORMACJI O TYM JAK GRAĆ!

TAKICH INFORMACJI NALEŻY SZUKAĆ W MIEJSCACH GDZIE OPISYWANE SĄ GRY KOMPUTEROWE, NP.: NA STRONACH INTERNETOWYCH LUB W MAGAZYNACH O GRACH KOMPUTEROWYCH.

ROZDZIAŁ 12 – TWÓRCY GRY

THE BITMAP BROTHERS

GRAFIKA
John Kershaw, Mark Coleman, Adam Norbury, Nick Dent, Dean Atkin.

PROJEKT
Jamie Barber, Eric Matthews, Graham Sergeant,
Neil Jones-Rodway, Ed Bartlett, Paul Hayworth

PROGRAMOWANIE
Dave Cantrell, Steve Kelly, John Phillips, Olly Dibben, Bruce Nesbit
Mike Montgomery, Steve Cullen, Mark Vick, Alan Murray

KIEROWNICTWO PROJEKTU
Mike Montgomery, Steve Whittle, Abby Hains

SCRIPT
Martin Pond

SOUND DESIGN & STORY SUPERVISION
Chris Maule

KONTROLA JAKOŚCI
Kolin Tregaskes, Dave Wilkin

GŁOSÓW UŻYCZYLI
Peter Serafinowicz, Bradley Lavelle, Alan Marriot, Sharon Holme

KOMIKS
Cool Beans Productions

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA DLA
Simon Knight
Arjen Wagenaar
Doug Walker
Terry Cattrell
Joe De Mann

EON DIGITAL ENTERTAINMENT

KIEROWNICTWO PROJEKTU
Graeme Boxall, Nick Bridger, Alys Robinson

MARKETING
Dani Winterburn, Nadia Lawlor, John Pemberton, Charlie Brown

KONTROLA JAKOŚCI
Ian Rowsell, Mark Dearsley, Kevin Jardine, Jamie Whitworth...
oraz wszyscy z BABEL MEDIA

PUBLIC RELATIONS
Simon Maflin, Ben Le Rougetel – Rocket Media

WYGLĄD I REKLAMA
The Source, Sheffield

PODRĘCZNIK
Nick Bridger

LOKALIZACJE
Exequo – Paris, Effective Media – Bochum, DL Multimedia – Madrid,
Project Synthesis – Milan, Studio SPOT – Kraków

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA
Emanuele Scichilone, Peter Richter, Palma De Sanchez,
Emma Kreuz, Stiphane Bonflis, Steve Sargent, Celine Bellini,
Delphine Platten, Charlotte Sabbah, nVidia, AMD.

... oraz dla wielu innych ludzi i firm, które nam pomagały!
Dziękujemy.

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl